ガキにてお問い合わせ下さい。
(AM9:30〜12:00 PM1:00〜6:00)
※通信販売ご希望の方は、商品名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

SQUARE
スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13
TEL.03-545-3519

魂(たましい)をつらぬく勇者(ゆうしゃ)のドラマが

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

Who's really call me to go.
Going to the black rock castle of Dragon.
I'm just to run out of my country.
And I leave it all behind.

I will meet three brave men for one fate
To defeat the rascal big Dragon.
For rescuing a cute "princess".
Going to the dark clouds.

誰かが俺を呼んでいる
まくろき岩のドラゴンの居城へ行くんだ
俺は国をとびだして
だけど、そいつは俺の決めたこと

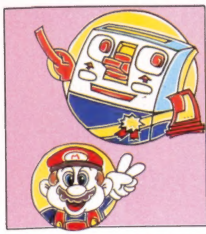
俺は、運命にたぐられて、3人の勇士に出逢うだろう
大敵ドラゴンを倒すため
かわいいクレアを救うため
暗雲に向ってつき進む!

キングスナイト

同名タイトルゲームブック
「キングス・ナイト」
好評発売中!
価格680円

4人の勇者(レイジャック、トビー、カリバ、バルーサ)が4つの面からあらわれ、フォーメーションパーティーを作り姫を救い出すのだ。

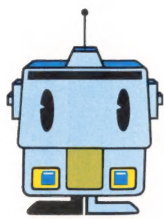
違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハ
ユーザー・サポート ☎03-545-3519

創刊1周年記念超特大号
NO.11
1986 7月18日号

この雑誌についてのお問い合わせは
電話にて、月曜日～金曜日(休日を除く)の午後4時～6時の間にお願いします。
なお、直接雑誌の記事に関すること以外の一般的なご質問にはお答えしかねますので、ご了承ください。
編集部直通☎03-459-1700

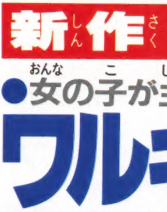
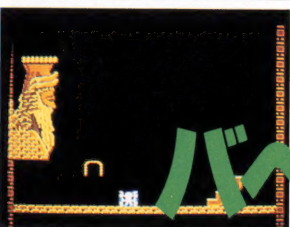
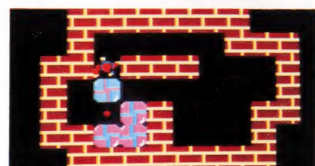
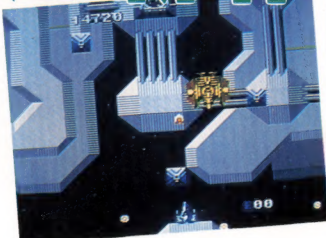
ゲーム別さくいん

●Publisher／栃窪宏男 ●Editor／佐瀬伸治 ●Editor-in-Chief／山森尚 ●Editorial Staffs／木村仁・工藤陽子・今野文恵・坂井肇・渋谷隆・高垣聡・中村洋司・湊博道・村田憲生・山科敦之・山本直人・三浦昭彦 ●Assistant Editors／相沢浩仁・市原絹代・岡芳郎・小澤誠昭・加藤千香子・桜井雅義・沢谷竜子・白戸知巳・諏訪由里子・深貝幸司・前田浩二・間杉邦彦・守屋貴章 ●Editorial Coordinator／今野文恵 ●Contributor／ファミコンあばきの会DONKEY ●Proofreader／徳山達 ●Staff Photographer／河行勝美・萩原脩 ●General Coordinator／島宮美幸
〈制作〉●Art Director／片野厚子 ●Editorial Designers／池田伊知郎・神田みき・住田博幸・鈴木俊明 ●Cover Designer／保坂一彦 ●Cover Illustrator／佐々木けい子 ●Logotype Designer／小口誠 ●Character Designer／神田みき ●Finish Designer／㈱創文新社
●Printer／凸版印刷株式会社・大日本印刷株式会社

ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。
©徳間書店 1986 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

もくじ～!

フルータジア
富の国

マーベルランドは時の鍵の力で平和だった。しかし悪の化身ゾウナがその鍵を手に入れ、時を操って世界を魔界に変えてしまった。キミは神の子のワルキューレと力を合わせ、ゾウナを倒して鍵を取り戻して、世界を元に戻すのだ!!

8月上旬発売予定
ナムコ
3900円

●服の色は4色。ワルキューレは女の子だ、キミの好きな色を選んであげよう！

キミの星座はどれかな

星座	期間	星座	期間
おひつじ座	3/21～4/20	てんびん座	9/24～10/23
おうし座	4/21～5/21	さそり座	10/24～11/22
ふたご座	5/22～6/21	いて座	11/23～12/22
かに座	6/22～7/23	やぎ座	12/23～1/20
しし座	7/24～8/23	みずがめ座	1/21～2/19
おとめ座	8/24～9/23	うお座	2/20～3/20

地上と地下で繰り広げられる大アクション!!

マーベルランドを平和にするには、ワルキューレと力を合わせ、いろいろな謎を解いていかなければならない。そのマーベルランドは地上だけでも約200画面、そして地下の迷宮（ダンジョン）は、ナント150面近くもあるんだ。その広大な土地を舞台に、どんな冒険をするかはキミしだいだ!!

●地上から地下へ行くには、古井戸を使うんだ

●地下は地上と違う敵がいる。はしごで地上へ

キミだけのワルキューレを作ろう！

このゲームでは、キミだけの主人公設定ができるぞ。選択要素は星座、血液型、そして服の色。これでスタート時の強さと成長度が決まるんだ。

星座？ てんびん座
血液型？ B
色？

●てんびん座でB型、服は緑のワルキューレを選んでみた。どんな娘になっているかは、やってからのお楽しみ♡

©㈱ナムコ

神の子と旅をして、時の鍵を取り戻せ!!

アファ大陸

はじまりの国

持物や魔法はセレクトボタンで選択して使うことができる。ウマく頭を使ってね！

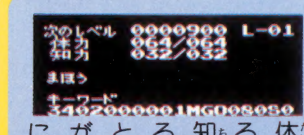
ヘルメットとマントで武装したワルキューレ

ときには、魔法を使って戦う。これは火の玉の魔法

ゲームスタート時は剣を持っている。持物は店で買ったり、隠されていたり……

持物と魔法をフル活用して戦え!!

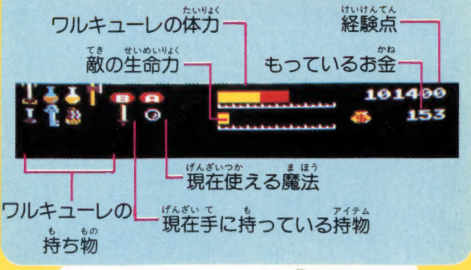
時の鍵を取り戻すため、旅に出たワルキューレを、悪の化身ゾウナの手下の魔物たちが襲ってくる。有利に戦うためには、持物や魔法をうまく使い、経験をつみ、体力や知力のレベルをあげて、ワルキューレを成長させることだ。

宿のカベ紙はここに注目!!

休息をとるための宿には、体力、知力など現在のワルキューレの状態が表示されているよ。特に体力は0になるとミスだ。知力は数がある程度増えると新しい魔法が使えるようになるぞ!!

コントローラの使い方

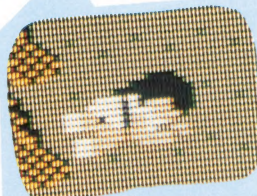
- ワルキューレの移動
- 持物や魔法を選択する
- 剣などの持物を使う
- 魔法を使う

画面のみかた

- ワルキューレの体力
- 経験点
- 敵の生命力
- もっているお金
- 現在使える魔法
- ワルキューレの持ち物
- 現在手に持っている持物

敵と戦い、休息をとりながら旅を続けろ!!

行く手をはばむ憎たらしい敵たち!!

ワルキューレは敵と戦うことによって、経験点をあげ、お金を手に入れることができるんだ。

敵キャラは色によって強さが3段階、姿形は同じでも青、赤、黒と順に強くなる！ その中のいくつかを紹介しよう。

●赤色の敵を1発で倒した。倒すと、ドル袋に変身するよ

●魔法でも、敵にダメージを与えられる物がある

●戦闘中は体力のゲージに注意。でないとこんなこともおこる……

タッタ(赤)
●バカ力の野蛮人。テントのようなところに集団でいる

タッタ(黒)
●赤いタッタより1ランク下の敵。集団でしか襲って来ないいやなヤツ

タッタ(青)
●タッタ一族のエリート。火で攻撃してくるときがある。要注意!!

ソーチキス(黒)
●ホッチキスに似ていないこともないが、体当りで攻撃をしかけてくる

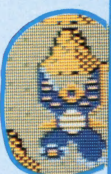
コアクマン(青)
●攻撃力は弱いが、毒ヤリを持っているので、近づいて戦うときは注意

ソーチキス(赤)
●歯をガチガチ鳴らしながら、ワルキューレめがけて突進してくる

コアクマン(赤)
●ピュンピュンはねまわっている。毒ヤリに注意だ!!

コアクマン(黒)
●コアクマンのエリート的存在。ピョンピョンはねながら攻撃してくる

フライドリル(青)
●フワフワ空中を漂っているが、獲物を見ると急に襲いかかってくる

ブラックサンドラ
●集団で襲いかかり持物を盗んで行くイヤなヤツ。砂漠の周りで出現

シーザス(青)
●重要なポイントには必ずいて、火で攻撃してくる

●レベルが低い人は、レベルを上げてから戦おう

シーザス(赤)
●火を吹いてくる。体力に自信がないときは逃げよう

シーザス(黒)

ズール
●悪霊に取りつかれているが、背中は無事なためSOSを発信している

フライドリル(赤)
●人の周りを包むように迫ってきて、ある距離から急に突進してくる

宿で休息!! これが旅を続けるカギ

体力が少なくなったとき、毒にやられたとき、魔法を使いすぎて知力が極端に低下したときは、すばやく近くの宿で休むようにしよう。体調がいっぺんでもとに戻るよ。

でもお金を持ってないと、休ませてもらえないのだ!!

●砂漠のサボテンには毒があるぞ。うっかり触れると毒が体にまわってしまう

●宿にたどり着くまでにも、毒がワルキューレの体力をジワジワ奪っていく

●宿で寝ている間に毒も消え、体力も知力ももとに戻る。寝顔がかわいいね!!

●ベッドから下りると、体はもとどおり。でもお金がだいぶ少ないので寂しいね

レベルとキーワードをおさえろ

経験を積めば、レベルもアップ

敵と戦うことによって、経験点がアップ!! その経験点が一定の数値、つまり宿のカベ紙の"次のレベル"に表示されている値になれば、レベルが1つ上がるんだ。同時に、知力と体力もアップ。

新しい魔法も使えるようになるよ!!

```
次のレベル 0000900 L-01
体力 012/064
知力 032/032
まほう
キーワード
3902000001RG0080S0
```

●宿のカベ紙には、こ～んな秘密もあるのだゾ!!

キーワードは大切な合言葉だよ

ワルキューレが宿に入るたび、カベ紙にキーワードが表示されているぞ。このキーワードをメモしておけば、一度ゲームをやめ電源を切っても、またその宿から、そのときと同じレベルでスタートすることができるぞ!!

持物は使うべきところで有効に使用する!!

持物のオーソドックスな集めかた

敵を倒すとお金になるね。それを集めて店へ行き、必要な持物を購入しよう。手間はかかるが確実な方法だよ!

購入する以外にも集める方法はある

持物は店だけでなく、マップ上に隠されていることもあるんだ。隠し場所は常に一定だから自分で捜してみよう。

新しい薬を買いたいが、お金がちょっと足りない。安い薬はどこかにないかな

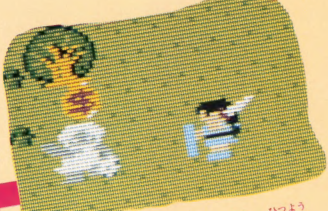
ワルキューレの左正面に落ちているのは宝箱。中には何が入っているのかな?

これがスタートのときのワルキューレ。盾だけでさびしいよ

マントを手に入れる前。ちょっと弱そうだね

ヘルメットとマントの持物をそろえた。これでフル装備

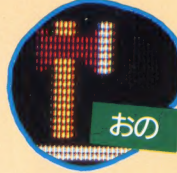
おのでもレベルアップすれば岩が切れるようになる。スゴイね

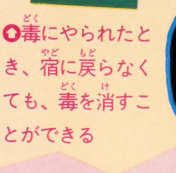
お金は画面の外にスクロールするとなくなるぞ

持物を買うには、お金が必要。敵を倒してお金に換えろ

ランプ 地下迷宮はまっ暗なので、絶対に必要。複数個持っているとラッキー

回復剤 これも宿いらずの薬。体力を回復することができる。1回のみ使用可

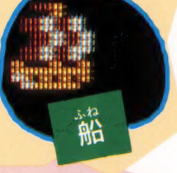
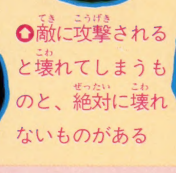
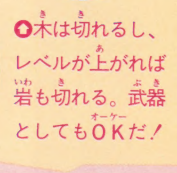
解毒剤 毒にやられたとき、宿に戻らなくても、毒を消すことができる

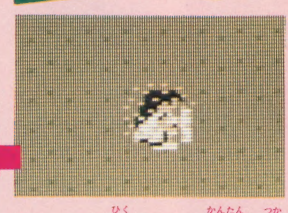
KEY 宝箱を開けるために必要。4回使用するとなくなってしまうので注意

おの 木は切れるし、レベルが上がれば岩も切れる。武器としてもOKだ!

ヘルメット 暑い砂漠の日ざしから、身を守るためには絶対に必要な持物

マント 敵に攻撃されると壊れてしまうものと、絶対に壊れないものがある

船 店では購入できない持物。海を渡るのに絶対に必要だね!

魔法をすべて使えるようになればカンペキ!!

ゲームスタート時にワルキューレが使える魔法は、キミが設定した主人公キャラによって違う。でもレベルが上がれば、魔法の種類は増えていくぞ。魔法を使うと知力が減っていくので休息をとることがポイントだ。

近づいて戦うのが不利な敵は、火の玉で攻撃だ!!

体力を回復する魔法だったが使用中に敵の攻撃をうけた

レベルが低くても、簡単に使えるようになる薬の術を使ってみた。さてどうなるのカナ!?

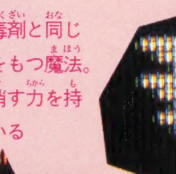
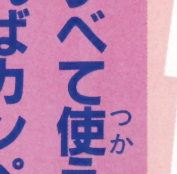
薬の術 敵の攻撃や長旅で減ってしまった体力を回復することができる

火の玉 炎で敵を攻撃できる。近くの敵より遠くの敵に有効だ!

透視術 地表や森などに隠れている持物を発見することができるぞ!

ガラスの術 自分の姿を消して、敵の目をごまかすことができる

星笛 敵をしばらくの間、金縛りにする。この間に倒してしまおう

解毒の術 解毒剤と同じ効力をもつ魔法。毒を消す力を持っている

いなずま 攻撃用。魔法の威力が大きく、1度に敵を大量に倒せる

マーベルランドの地上マップを公開しちゃえ

ワルキューレが時の鍵を捜して旅する"マーベルランド"は"はじまりの国""アファ大陸""富の国"からなる地上と、不気味な地下迷宮に分かれているぞ。

地上マップは約200画面、森や山、暑くてたまらない砂漠地帯などで構成されている。今回は地上マップの約3分の2、"はじまりの国"と"アファ大陸"を公開しちゃおう!!

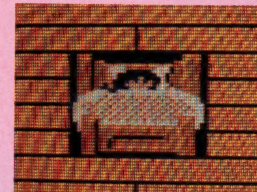
○森の中、鳥居のようなものに秘密が……!?

○ただでさえ暑い砂漠に、落とし穴まである

はじまりの国では戦いの準備を!!

いちばん最初にゲームをするときは、この国からスタート。この国はワリと歩きやすく敵も少ないので旅の準備にはもってこいだ。

この国で唯一の宿、これは貴重

はじまりの国でただ1つの宿。戦っていると体力が減ってくるね。そんなときは宿へ入ってベットで休もう。すると体力が回復するよ。条件しだいではレベルアップも!!

○長い旅に備えて、ちょくちょく宿で休むほうがトクだよ

宝箱を探して、持物を増やそう

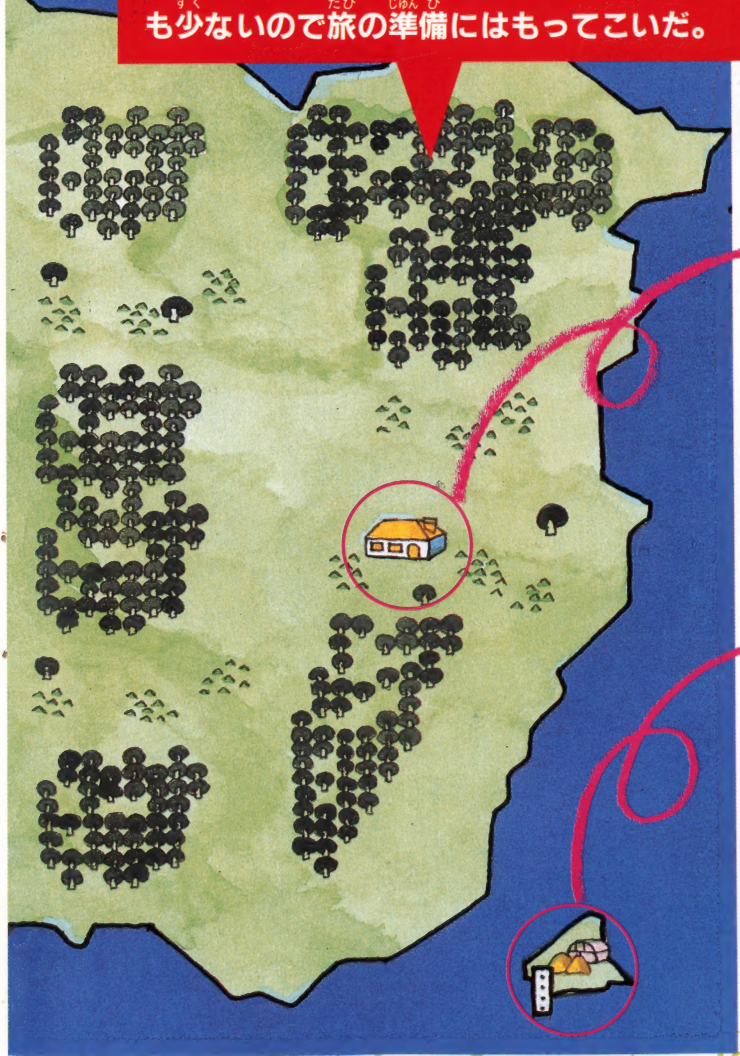
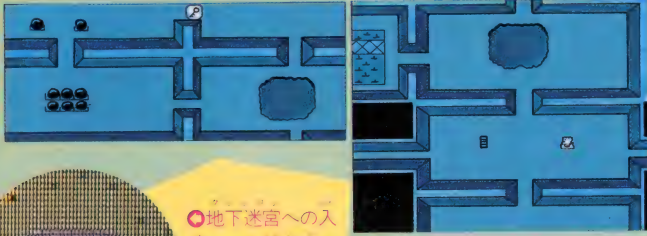
船を手に入れて、KEYも持っていたらこの島へ来よう。持物のKEYを選んで宝箱の上に立ち、Ⓑボタンで KEYを使うんだ。すると宝箱の中身が自分の物になるよ。

○船の持物を手に入れたら、ここの島へ行こう!!

○島には宝箱を守っている敵がいる。ケチケチせずにくれないかな

○KEYを選択して宝箱を開けた。中身は……ナイショ♡

○宝箱を開けるにはKEYを使用。なければおので…。

イラスト／山坂サダオ

不気味な地下迷宮の一部も紹介

○地下迷宮への入口はこの古井戸 ここは一方通行だ

○地上への出口のハシゴ 地上のどこへ出るかは秘密

約150画面で構成される地下迷宮は、暗く陰気なふんいきに満ちている。ここに入るには持物のランプは必需品。ないと暗くて何も見えないぞ。敵も地上とは違い、生きものとは思えぬヤツばかりだ。

継続プレイもOK

このゲームはうれしうれしのコンティニューつきだ。宿のカベ紙にあるキーワードをメモしておけば、その条件からスタートできるぞ!!

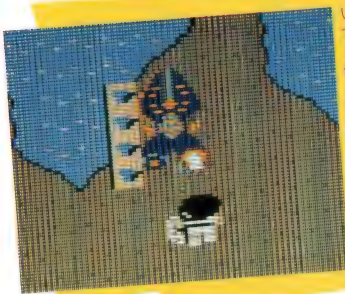
○ワルキューレがやられてしまっても……

○宿のかべ紙のキーワードをメモしておこう

○コンティニューモードでキーワードを入力

○キーワードがOKなら、同レベルでスタートだ!!

波止場の敵を倒して海へ出よう

はじまりの国から、つぎのアファ大陸へ船で渡るには、この波止場から出航する。しかしここには強敵が……

○波止場を守るシーザス こいつを倒して大陸へ出航だ!!

船はここしかない。絶対取ろう

これがこの国の一番のポイント。シーザスが守っている船を取り戻して、はじまりの島から旅立とう!!

○宝箱を守るシーザス 宝箱の中には船か……

○これが船。店で売ってないから大事にしよう

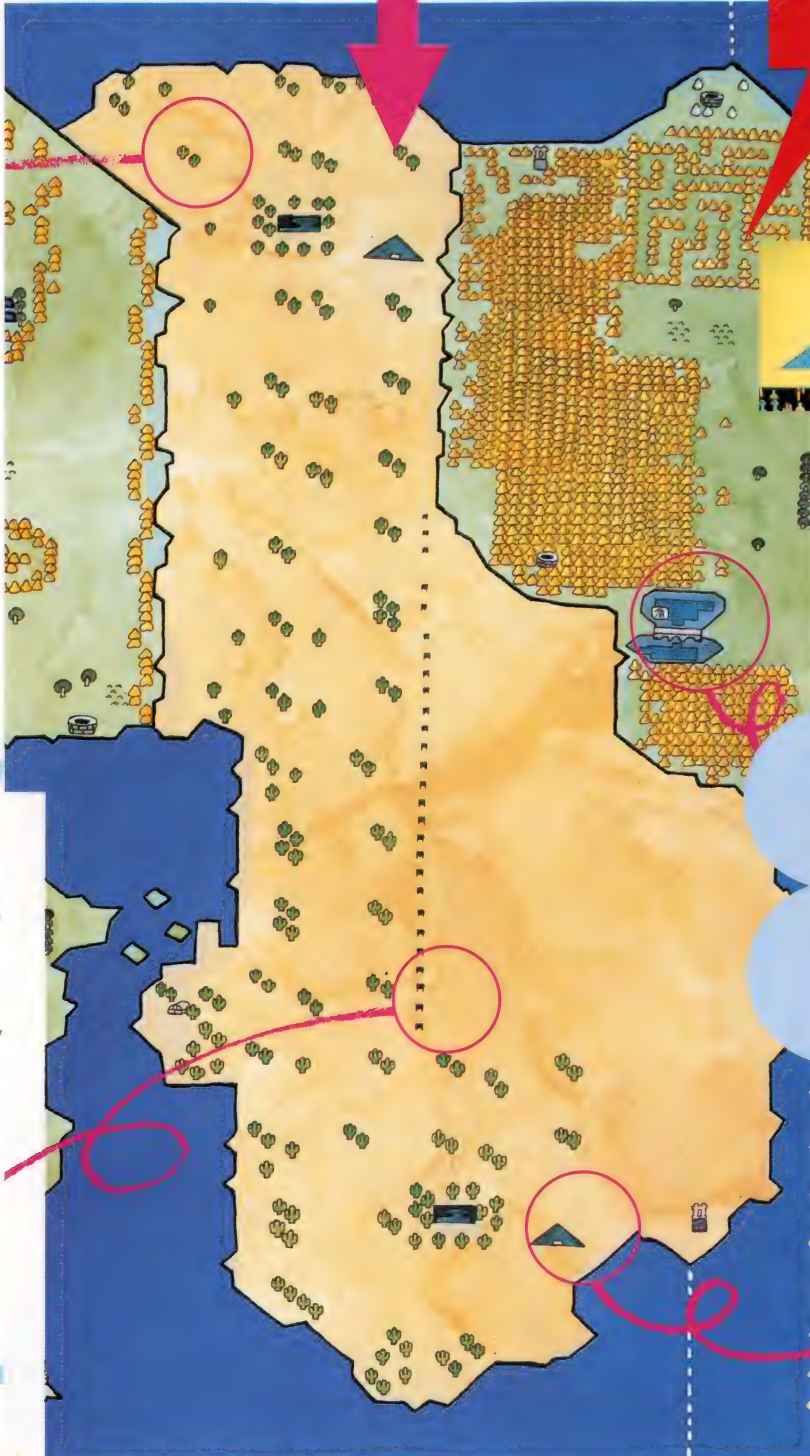
数ある謎の1つワープゾーンだ

海を渡るほかに、ワープゾーンを使って大陸へ移動する方法もあるぞ。ワープゾーンの出入口を探しだそう!!

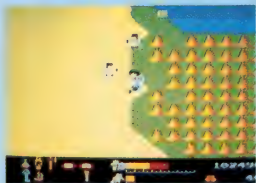
○アッという間にワープ ここはどこだろう!?

○ここへ立って移動したい方向を向きAボタン

アファ大陸は多くの謎でいっぱいだ

この大陸では広大な砂漠や、地下迷宮の入口。毒の池などがワルキューレを待ち構えている。はじまりの国より旅が難しくなっているよ

砂漠には危険がいっぱいだ!!

暑い砂漠ではただ移動しているだけで体力が減ってしまう。持物のマントを手に入れて、砂漠の熱から身を守ろう。ドロボーの住んでいる地帯もあれば、落とし穴のある地帯もあるから注意しようね!!

⬆砂漠の熱は容赦なく体力を奪っていく。どうしよう

⬆砂漠に住み、持物を盗んでいくズールには注意しよう!!

⬆砂漠にある落とし穴にはまると体力がググっと減るゾ!

荷物を持ち過ぎのときは注意!!

〝危険〟とかかれたこの橋、実は腐っているんだ。持物をたくさん持ったまま渡るのは不可能。重さで下の毒の池に落っこちてしまうぞ!

⬆池の色が黒くなっている部分は毒。触れると体力が急に減る

ピラミッドには何やら秘密が…

砂漠のウワサだけど、ピラミッドの入口へ入ろうとすると、何かが起こるらしい。何が起こるかはまだナイショ♡キミ自身で調べてみよう。

⬇これがウワサのピラミッド。どんな謎が隠されているのか?

砂漠のサボテンには毒があるぞ

はじまりの国では、木に触れてもベツに平気だったよね。でも砂漠のサボテンは、触れると毒にやられてしまうよ。砂漠を旅するときは注意!!

◆毒は解毒剤で消せる。サボテンに触れてしまったら使え

ここがアファ大陸への上陸口だ

はじまりの国を船出したら、ここの波止場から上陸しよう。船で先へ進もうとしても、海のまん中にはさくがあり、それ以上は先へ行けないんだ。

この波止場から上陸したときに、ワルキューレのホントウの戦いが始まるゾ!

◆アファ大陸には、この波止場以外に船が着ける場所はない。ここから本当のスタートだ

油断大敵!海上にも敵が……

船で海を渡っているときも敵はワルキューレの行く手を邪魔しに来る。でも陸上よりも戦いやすいから、がんばって戦ってみよう。

◆海上でも敵は同じように攻撃してくる。火の玉で反撃しよう

サンドラの店で持物を調達する

持物を購入する方法

ここへくるまでに、ずいぶんお金がたまったよね! そのお金を使って、サンドラの店で持物をそろえよう。

欲しい物の前に立ちⒷボタンを押せば買えるよ。

◆持物も必要な物は早めに買っておくと便利だよ!

持物は売ることも可!!

どうしてもお金が必要なときがあるよね。例えば宿で休みたいがお金がないときとか。そんなときは店で持物を売ってしまおう。買い値の半額で引き取ってくれるよ。

◆カウンターの左隅で持物を売る。半値とは悲しいね

危険地帯の落とし穴には注意!

砂漠のまん中あたり、立てカンバンのようなところから右側には、落とし穴がたくさんある。穴に落ちると体力は減るし、敵の攻撃も……注意。

◆落とし穴に落ちているときズールが来たらマントが危ない!

次号では

戦いの軌跡をくわしく紹介するよ!!

さあ、今回の紹介記事はどうだったかな? 次回はワルキューレの成長の秘密や、魔法、持物について、ドーンと紹介するから楽しみにね。

◆地下の迷宮を進むワルキューレ、どこへ行って何をするのだろうか…

ワルキューレ

ファンタスティックな世界へのご招待

BABEL

バベルの塔

7月中旬発売予定
ナムコ
3900円

バベルの塔の中には魔物たちが住みつく。ウルは、塔の守護霊だ！

大コウモリ

バベルズはレンガでできた怪物。塔をつくり続ける

5000年の時空を越えた大コウモリが襲ってくるゾ！

ウル

バベルズ

不思議と謎がいっぱいの、神秘の塔の冒険だ

遠い遠い昔、古代バビロニアの人々は、神に近づくことを夢見て、天空にまで届かんばかりの塔の建造を試みた。それが、バベルの塔である。

バビロニアの神々が地上に降臨するための「神の階段」、そのバベルの塔の頂上には、神々が地上に赴く時に立ち寄ると信じられた美しい空中庭園がつくられたという。

古代世界の七不思議とされるバビロンの空中庭園は、はたして存在するのか⁉ 塔の中は、ファンタスティックでミステリアスな世界。さあ、バベルの塔の探険に出発だ！

フロア6

ミステリアスなムードの塔内どんな秘密が隠されているのか

パズルゲームを越えたファンタジーゲーム！

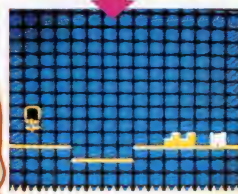
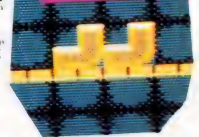
このゲームは、基本的には各フロア内にある石をそれぞれあるパターンに組みたてていくパズルゲームだけれど、ただのパズルゲームと思ったら大まちがい‼ 塔内に住みつく魔物たちと戦いながら、ひとつひとつ塔の謎に挑戦していく過程は、あっと驚く不思議でいっぱい。発見の喜びがキミを待っているゾ！

ボクは、インディー・ボーグナイン。考古学に興味を持つ探険家さ。塔の謎を解き明かして、バベルの探険記を書くのが夢なんだ。みんな、応援してネ‼

©㈱ナムコ

塔の秘密を解く鍵

○フロアナンバーと、各フロアごとの難度により決められた人数が表示される

○フロアナンバー面の入口からフロア内に入り出口に抜けるパターンは、各フロアとも同じ

不思議な石

○基本アイテム。かたちは単純だがこれが実にフシギなのだ

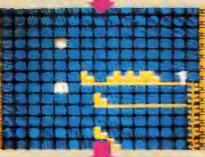
塔内の各フロアは不思議な迷路。床やツタをたどり、不思議な石を組みかえ通路をひらき、雲やジュウタンに乗って出口にたどりつけば次のフロアに入れるゾ。

また、8フロアごとに謎の壁画が隠された部屋がある。そのフロアは素通りもできるけれど、謎の壁画を見つけ出しておかなければ塔の頂上に上るのは難しいヨ!

ナゾめいた微笑みをうかべる封印された出口

ナゾめいた微笑みで封印された出口は、そのフロアの水晶玉をすべて取ると、その封印が解かれるんだヨ。

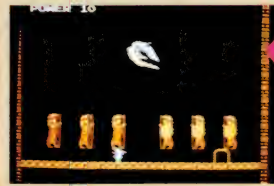
○出口はナゾめいた微笑みで閉ざされる

○閉ざされた出口の上に水晶玉があった

○階段をつくって水晶玉をとりにいこう

○水晶玉をとれば、このとおり出口は開くぞ!

壁画の部屋

○8フロアごとに、意味ありげに石像が置かれた壁画の部屋がある。素通りするのも勝手だが

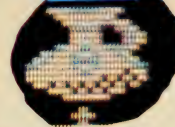
○石像の下でナニかをすると、フシギフシギ、暗闇の中に壁画がうかびあがってくるんだヨ

パスワードは各フロアの魔法の呪文だ!

フロア16以降には、フロアナンバー面にパスワード表示があり、前のフロアをクリアするとそのフロアのパスワードが現れる。それさえ知っていれば、自由にフロアを選択してゲームができるんだヨ。

○石、スペース、出口、つたのいろいろな組み合わせでパスワードがつくられている

塔内の不思議な宝物

各フロアでは一定の法則で宝物が出現し、それを取ると宝物によってそれぞれ違った不思議な効果が現れるんだヨ。

つぼ

○とるたびにスピードアップしていくゾ

ダイヤモンド

○とるとパワーが1つ増えるゾ

○とると一定時間無敵になるゾ

王冠

魔法のランプ

○石を通り抜けられるのダ

ビッグパスワードを解けば秘密のすべてが

フロア64をクリアすれば、ビッグパスワードの面だ。8つの?の下には、壁画の部屋に秘められている謎の絵が隠されていて、それをそれぞれ壁画の部屋で捜し出しておかないと、ちょっとビッグパスワードは解けないヨ!

ビッグパスワードを解けば、いよいよバベルの塔の頂上。最後の謎の解明に挑戦だ!

空中庭園?

○最初の?をめくって現れいでたるはフロア8の壁画だ

○風船に乗ってビッグパスワードに挑戦。?の下には壁画の部屋の壁画が

点数表示は面クリアごとにでてくるヨ!

○各フロアをクリアするごとに、上のような点数表示画面が現れるヨ

塔の冒険の始まりだ

出口までたどり着くためには、不思議な石を組みあわせて通路をつくらなきゃいけないんだけれど、それが簡単なようでなかなか難しいゾ！　次のような点に注意して、各フロアのクリアに挑戦してネ。

▼インディーは、自分の背たけより低いところにしかのぼれない（ポイント①）

▼石を持ったまま飛び降りたり、ツタの登り降りはできない（ポイント②）

▼石を持ったままでは、石の向きは変えられない。いったん反対側にまわり持ち直す必要がある（ポイント③）

▼下のトゲに落ちるとミスになる（ポイント④）

▼床の上であれば、どんなに高いところから飛び降りても大丈夫（ポイント⑤）

▼いきづまったらセレクトボタンでやり直し。その時、1ミスになる。

また、各フロアごとに石を持ち上げることのできる回数（画面表示のパワー）が決まっているから、その範囲内で出口にたどり着く方法を考えなければならないゾ！

最初の2フロアを利用して、クリアの仕方を研究してネ！

フロア1

スタート

○さて、フロア1。左手の出口まで簡単に行けそうだけど

残りパワー表示

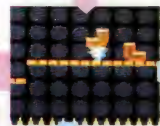
POWER 20

○石がジャマで進めないよォ。早くも、いきづまっちゃった

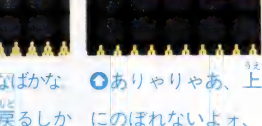
石を持ち上げるごとに1つ減る

○ヨイショと石を持ち上げて、オッ王冠めっけ

○ウンコラサと反対側に石を置いてっと

○今度は、次の石を持ち上げてイェイ！

○反対側に置いて、これでジャマな石はなくなったゾ

○さあ、出口めざして急げ、スタコラ、スタコラ、ホイ

○ホィッと下におりたはよいものの…

○石を持ったまま、下に飛び降りたなら

ポイント1

○ありゃりゃあ、上にのぼれないよォ、先に進めないよォ、コリャ、困ったぜ！

○こ、こんなばかな。こうなりゃ戻るしかないと思っても、戻れないじゃんかよォ

○いきづまってにっちもさっちもいかなくなったらオダブツ。一からやり直しだネ

ポイント2

○アワレ、石の下敷きとなり、オダブツでありまする

フロア2

スタート

POWER 10

○おつぎは、フロア2。何やらおかしな階段があるゾ

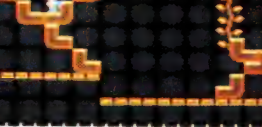
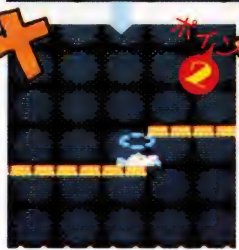
○とりあえずは、この石を動かしてみるとすっか

○ヨイコラセッと運んで階段をつないでみようか

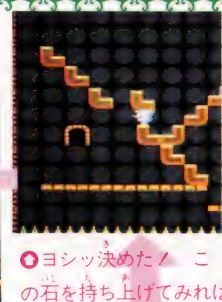
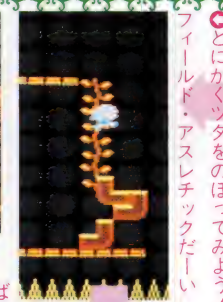
○それでは上ろう、トコ、トコ、トコ

○あれまっ、行けないじゃん

○ヨイショとこういう具合に石をおろして、踏み台をつくるのが正解

○とにかくツタをのぼってみよう！　フィールド・アスレチックだーい

○ヨシッ決めた！　この石を持ち上げてみれば

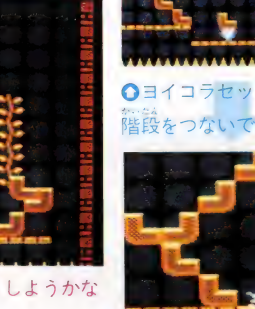
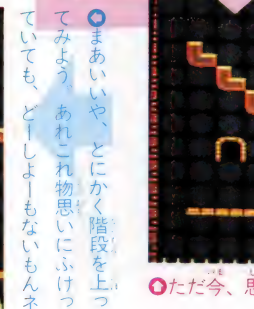
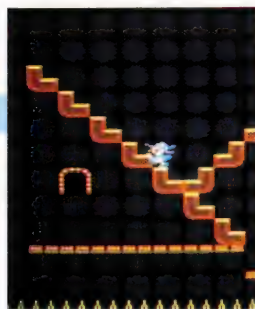
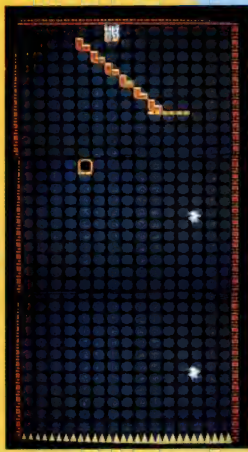
○階段の石は、すーいと下のほうに落ちていって……

○ただ今、思案中。さあて、これからどうしようかな

○まあいいや、とにかく階段を上ってみよう。あれこれ物思いにふけっていても、どーしよーもないもんネ

BABEL バベルの塔

塔の中はナゾだらけ

フロア12

げっ、オッソロシー！ まるで、底なし沼みたいだよォ

塔の各フロアが、フロア1・2のように単純だと思ったら大まちがいだゾ。フロアが進むごとに複雑怪奇な謎に満ちた世界となり、このフロア12のように、アッと驚くのもいっぱいあるヨ！

ここまで運んでおろしても、階段がつくれないのダ

それならば、ようし、この位置まで運んできてっと…

それではっと、もう1つの石をとりに戻って…

ウンコラショッとこの位置まで運んで、ドッセイと石をおろし階段をつくるのが正解なのサ

ほんでもって、反対側からドッセイと石を持ちあげて…

向きを変え、ホラショっと石をおろし、階段のできあがり！

ホイサッと、石を並べるようにおろすのサ

ポイント 3

それじゃしかたがないネ、ここまで石をとりに来て…

やっと出口までたどりついたのはいいけれど、ナサケないことにこのままではツタがのぼれない

こりゃまた、オダブツ。せいては事をしそんじる

あせって階段かけあがったら落っこっちゃったよォ

ツタの下に階段いっちょうあがりい！

ポイント 1

それでは皆さん、ゴキゲンヨウ

ゴール

フロア13

雲が部屋の左右を行ったり来たり

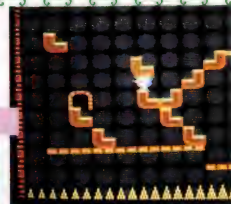
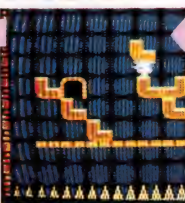
下から雲に乗って上ってゆくのダヨン

このとおり出口にたどりついてホイッ

フロアの中には、石の組みかえで通路をつくるものだけじゃなく、このフロア13のように、宙に浮かんだ雲に乗ったり、じゅうたんに乗ったりして出口にたどり着くのもあるんだ。フロアが進むごとに何が出てくるかワクワクだゾ。

雲に乗る時には用心してネ 下から上ってくる雲にうまく乗らないと、このとおりアジャパーだョ

コリャまた不思議、マカ不思議！ 落ちた石がつながっていって

ナント、階段ができちゃったのでアル！

それでは、ドッコイショと持っていた石をこっちに置いて

さあて、身軽になったところで…

えいやっと、だあぁいびんぐう！

身軽だったら飛び降りても大丈夫

はいちゃ皆さんサヨーナラー！

でも、のぼってみてもどーしよーもないョ ワタシはムナシイ……

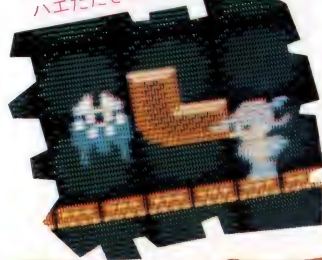
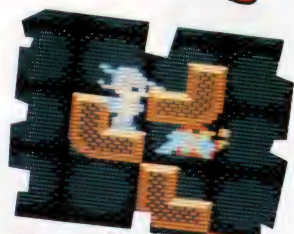
やけくそになってダイビングしたけど、あーれー、はやまっちゃった

ポイント 4

トゲにささってアワレ、オダブッたのでありました

塔の魔物退治だぞ

塔内に住みつく魔物たちは、塔の秘密を守るために、外部からの侵入者を襲ってくるゾ。ゲームの目的は、塔の謎の解明だから、魔物を退治しても得点にはならないヨ。だけど、塔の秘密を暴くためには魔物たちとの戦いは避けられないんだ。魔物に対するインディーの武器は、不思議な石だけ。魔物から身を守る方法を、自分でいろいろ考えてみてネ！

うっとうしい大コウモリも、ハエたたきみたくやっつけろ

おじゃま虫のウルも、必殺岩石落としでペッチャンコ！

不思議な石で封じこめろ！

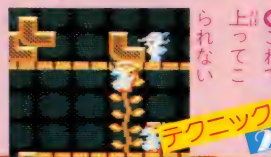
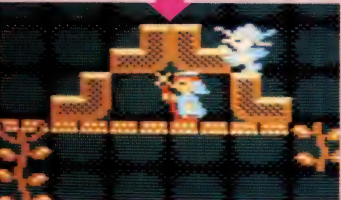
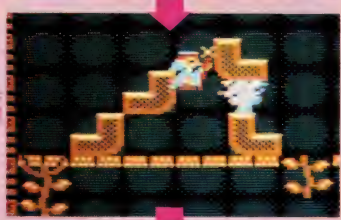
魔物は倒しても得点にならないから、魔物たちの攻撃を防ぐために、わざわざ殺す必要もないネ。左のように、不思議な石をうまく利用して、封じこめることもできるんだ。

ウルの動きはすばやい。このような面では下のテクニックを使おう

こうすりゃウルは、こっちに来られない

これで上ってこられない

こんな面では左のテクニックが使えるゾ

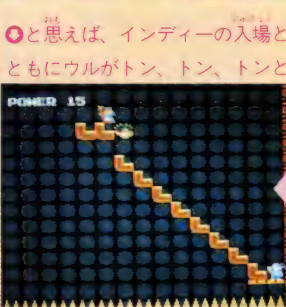
バベルの塔の魔力で封じこめられちゃった!? こうなってしまっては、どうしようもないぜ

ワナとも知らずにウルが来た。必殺ワザを見せてあげよう。ふっふっふ 石を持ちあげてやれ！

ウルを手前までおびきよせて、タイミングよく

ヤーイ、ヤーイ、出られないだろヤーイ！

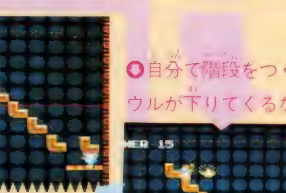
奈落の底に落っことせ！

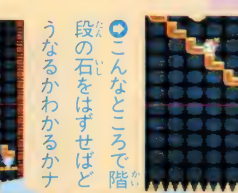
石が階段状につながっている時には、すばやく石を抜き取り、すき間からウルを落っことしてしまうテクが使えるゾ。だけど、タイミングがちょっと難しいからネ！

なんなんだ、このフロアは？ ウルと石が宙に浮かんでフシギフシギ

と思えば、インディーの入場とともにウルがトン、トン、トンと

ウルを手前までひきよせてから、石を取りはずせ！

ウルが落っこちたら、すぐに石を戻そう。でないと、石まで落っこちていっちゃうのだから

コリャ困った、なんて悩んでいるだけではダメだよ。ウルのえじきになっちゃうゾ！

自分で階段をつくって、ウルが下りてくるなんてネ

こんなところで階段の石をはずせばどうなるかわかるかナ

ウルとともに、階段はバラバラとくずれ落ちてゆき…

みんなみんな落っこちていっちゃう！

こうなりゃ飛び込みでもするしかない

悪霊から世界を救うために魔の星座宮を突き進め!!

ソロモンの鍵

KAGI

「ソロモンの鍵」の魔力で封じこめられていた悪霊たちが解き放たれ、世界は再び闇と化した。世界修復のためにダーナは魔境へわけ入ったが……。

テクモ
7月下旬発売予定
4900円

妖精の園の王の命で魔法使いダーナが出動!

はるかなる昔、この世はさながら悪霊たちの天下と化していた。そんな時代に、古代イスラエルの王ソロモンは、一生涯を費やして研究した魔術――ソロモンの鍵の力で、わがもの顔に暴れ回っていた悪霊たちを、地下にある星座宮へと封じこめたのだった。

だが、この星座宮に足を踏み入れた道士によって、あるとき悪霊たちは解き放たれてしまった。世界は闇へと逆戻り……。

平和を取り戻すために、妖精の園ライラックの王・ユトラは、魔法使いダーナに世界の回復を命じる。平和のために、そして王の娘・リヒタを捜し求めて、ダーナはおそるべき魔の星座宮へと旅立ってゆく……。

ファンタジックな12宮に彩られた地下迷宮と神秘の魔法の力が、ダーナを奇跡へと導いてゆくのだが、立ちはだかる魔物たちの力は強力だ。

©TECMO

鍵を手に入れ、ドアを通り抜ければクリアだ

地下には50の部屋があり、牡羊、牡牛、双子といった各12宮は4つの部屋から成っていて扉でつながっている。
扉は鍵を取ると開かれるんだけど、中には石の中に隠された鍵もあり、時間制限もあるので、上手に魔法を使ってすばやくクリアしようね。

○これはROOM 6。鍵は簡単に手に入りそうだが……

○鍵を取ると、キラリと閃光が発し、光が一直線に扉へと進んでゆくんだ

○扉が開かれた！ よ～し、次の部屋へと進むぞ

○これが主人公のダーナ。マントがイカスね

○だが、ダーナの行く手には悪霊たちが満ちあふれている。魔法を駆使しろ！

○扉を通り抜けると、まばゆい光の輪が……

○妖精たちの願いに導かれて、ダーナは次の部屋へと突き進むのだ

ダーナの2つの魔法をしっかりと覚えよう！

ダーナは、換石の術と火球の術の2大魔法が使える。換石の術は、空間に石を出したり、消したりする術。火球の術では、ファイアボールが投げられ、敵を焼きつくすことができるんだ。
2つをしっかり把握することが、勝利への早道だぞ。

換石の術

茶色い石を出したり、消したりする術。これで阻止できる敵もいる。けど、術が効かない個所も……。

○向いた側にのみ有効

○ほら出現。ジャンプすれば上にもOK

○しゃがめば斜め下にも出せるんだ

○壊すことも可能だぞ

白い石は壊せないぞ

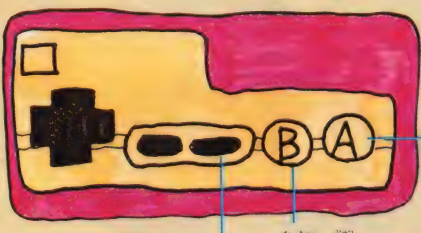
各部屋の感じをつくり出している白い石は壊せないんだ。壊せるのは、換石の術で出した色と同じ色の石だけだからね！ 間違えないようにね。

○どんなにガンバったってムダだけど敵にだって壊せないんだ

火球の術

ファイアボールは石に沿って進む。大小あって飛距離も威力も違う。数に限りがあるので、ムダづかいに注意。

ちょっとむずかしいコントローラの操作

このゲームのコントローラ操作は、普通とは少しばかり違うんだ。とくに十字ボタンの使い方が慣れないとむずかしいかもしれないぞ。
上を押すとダーナはジャンプ、下だとしゃがむ。左右は移動方向だからね。上と右か左で斜め上ジャンプもOKだよ。2回ジャンプすると、頭上の茶色い石を壊せる。
Ⓐボタンは換石、Ⓑボタンは火球の術で、セレクトは使わないんだ。

これが行く手をはばむ数々の悪霊たちだぞ!

ダーナが戦うべき敵は、全部で大別すると10種類以上。それぞれ動きに特徴があるので、しっかりマスターして攻略しちゃおう。

どのキャラも倒しただけでは得点にはならないが、アイテムに変わるものがいるぞ。

カミーラの鏡

○おっそろし〜い死の世界と通じる鏡。ここから現れる敵もいるぞ

ゴースト

死の世界を象徴する悪霊だ。死者の魂が復活したものだけど、案外と攻略しやすい。スーイ、スーイと左右を往復して動く。石に当たると石を壊してゆくが、そこで反転してしまうので怖がることはないぞ。

ゴブリン

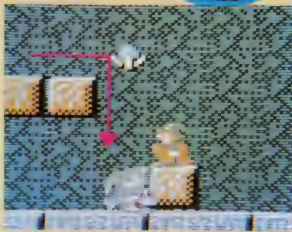
星座宮の番人で、素手で石を砕いて突進してくる。

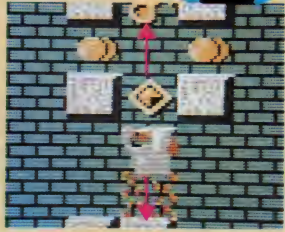
ダーナと同じ地面の高さにいるとすばやく駆け寄ってくるが、足もとの石を消したりして下に落とすと、消滅してしまう。

パネルモンスター

化石化したライオンの頭で、壁にはりついて動くことはない。ただひたすら、火をはくだけだ。

ガーゴイル

前方にダーナを見つけると火を吹き石を砕く。下に落とすと煙のように消えてしまう。

ヌエル

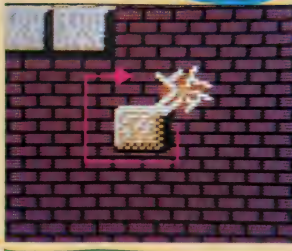
ゴーストとコウモリが合成された怪物で、常に上下に反復移動している。石を壊す。

ドラゴン

左右を行ったり来たりするが、ダーナが近づくとふり返り火をはく。落として攻略しろ。

デーモンズヘッド

回転しながら石に沿って落ちてくる。一定時間で消滅するよ。

スパークボール

石に沿ってはい回る。ときどき動きが早くなるが、石は壊さない。

サラマンダー

ダーナのほうへと近づいてくる。そばで炎をはき、石を壊す。

バーン

赤は落とすと消滅。青は消せないが、換石の術で火力を弱められる。

魔宮攻略のポイントは石の使い方にあり!!

ソロモンの鍵の攻略のポイントは、なんていったって石の使い方。数に限りのあるファイアボールを必要な場面に残しておくためにも、これをマスターすることが重要なんだ。ここでは、参考までにルーム10のクリアのしかたを紹介——。

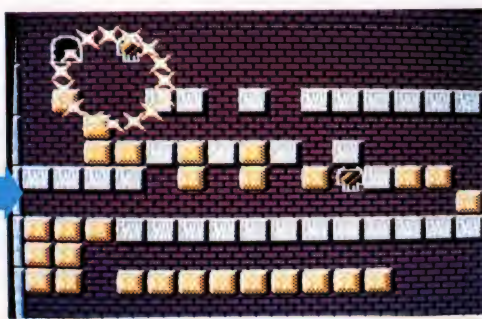
隠れキャラの位置をばっちり覚えちゃおうね。デーモンズヘッドの動きをしっかりと見すえろ

すばやく近づいてくるゴブリンが3匹も！ 前方に出した石を踏み台に、ゴブリンから手際よく逃れよう

右端に石を出して、バーンを下に落とす。飛び越えるのは少々むずかしいぞ

ファイアボールを使ってもいいけど、なるべくならばジャンプでかわそう

ファイアボールでパネルモンスターを一撃してしまえ！

上の2つの青い宝石は、換石の術で青いマンダのつぼや金貨などに変わるんだ

というわけで、ついに扉へとたどりついた。キラキラと光の輪が美しく回る

こんな場面もあるぞ

ソロモンの鍵は、全部で50面。とても全部は紹介できないけど、そのなかから、いくつかの部屋を特別公開しちゃうぞ。

ビッグファイアボールがないと苦しいぞ。一瞬でゴブリンをなぎ倒そう

どうやって鍵を取ればいいの!!——大丈夫、上手に下へ下りてからじっくり攻略！

鍵の周りにはスパークボールがうじゃうじゃ。ビッグファイアボールで一気に倒せ

下のゴーストをファイアボールでやっつけたのち、上段から落ちて鍵を取ろう！

巻物を忘れずに取ろうぜ

ファイアボールはゲームスタート時は3つ。巻物を取ると火を入れる器が増える。射程距離は、はじめは16ブロック分しかないから注意して。

妖精10人で1UP!!

ライラックの鍵を取ると妖精が扉から現れる。この妖精に10人触れるとダーナが1人増えるぞ。けど、表示は0に戻っちゃうんだ。

アイテムを上手に取って先のROOMへと行こう!

このゲーム、アイテムを取ることによってはじめて得点へと結びつく。石に隠されたもの、換石の術で出した石を壊すと出現するものと、バリエーションはさまざまだ。

宝袋

緑を除いてI、II、Vの3種類がある。敵を倒すと出現。

これは、100点だよ

IIになると、倍の200点

んー、さすがVで500点だ

色が変わると0も増え1000点

同じように倍で2000点だ

でもって5000点なのさ

やったね、1万点だぞ

なんてったって2万点

金貨・銀貨

写真では一部しか紹介しないけど、他の種類もあるよ。

この銀貨は100点だよ

金色っぽい筋入りは1000点

2連の金貨は2000点だよ

星型の模様入りだと1万点なのさ

ジュエル

全部で4種類。ひし形のものは換石の術で変身するぞ。

青いだ円形は500点だ

500点で青いツボ等に…

赤いだ円形は5000点だ

2000点で赤いツボ等に…

ノルムの砂時計

時間の商人ノルムの砂時計で、ライフ(時間)を獲得させてくれるのがうれしい。青いものと赤いものの2種類があるぞ!

青はライフを1万に戻してくれる

赤だと5000だよ

クリスタル・ラド

これを取ると、ファイアボールの飛距離が延びるんだぞ。

レッドは2ブロック分だけど、点にはならない

ブルーは半ブロック分延びて、200点

ライラックの鐘

これを取ると、とってもかれんな妖精が現れ、ダーナのほうへと近づいてくる。

石の中にも隠れているぞ

妖精が出てもファイアで撃つと無意味だからね

ライクの巻物

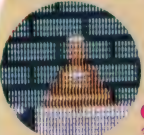
これを取ると火球の術を蓄えるスペースが1つずつ増えてゆくぞ。ただし、最高8つまで。

マンダのつぼが無意味にならないように、取っておこうね

2連になっているけれど、1つ分しか増えないぞ

マプロスの薬

このEマーク入りのツボを取るとダーナが1UP。敵を撃つと出現するぞ。

ピロロ〜ンと軽快な音とともに1UP!

マンダのつぼ

ファイアボールを使い果たしても、これさえ取れば大丈夫。石の中に隠れてる場合もあるぞ。

オレンジだと大きい火球だよ

青いつぼは普通のファイアボール

マガドラのつぼ

次に投げるファイアボールが、ビッグファイアボールに変わる。ファイアボールが少ないときの強い味方だぜ。

威力の弱いファイアボールもパワーアップ!

メルトナの薬

しつこいデーモンズヘッドとサラマンダーを、一瞬のうちに霧のごとくに消してしまうぞ。

火をはくサラマンダーだってへっちゃらさ!

エドレムの薬

中身が半分しか入ってなくてもライフは2倍に。満タンのビンだと5倍にも、なるんだ。

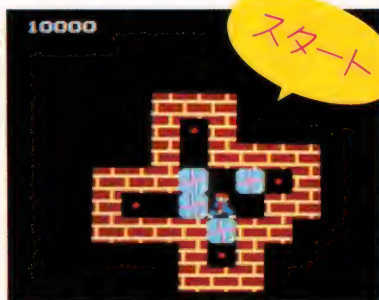
中に入っているのは、妖精の園の薬草なんだ

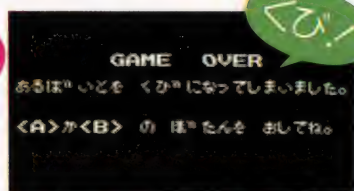
7月下旬発売予定
アスキー
2980円

汗と涙の苦学生

バイトくんが倉庫会社で働こうと決めたのは、はっきり言ってお金が欲しかったからだよ。なぜお金が欲しかったのか？ 家が貧しいのか、ただ遊ぶお金が欲しかっただけなのか、それはプライバシーの問題だから、追求するのは、あまり趣味がよろしいとはいえないね。

高いバイト料につられて、カルい気持で仕事を選んでしまったバイトくん。でも、甘い話には罠がつきものなんだな。建て増しにつぐ建て増しで、倉庫の中はほとんど迷宮のようだ。一歩誤ると、動きがとれなくなってしまう。しかも、たった5回の失敗で、くびにされてしまうなんて！

○荷物はやたらと重くて、押していくしか、動かしようがない

○赤い・まで荷物を動かせばいいわけだ 左上には歩数が表示される

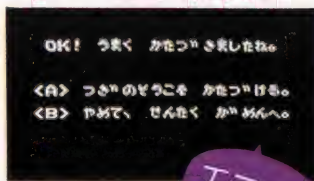
お、押せないっ

○2つ押せればラクなんだけど……だめか

○なんでアルバイトには組合がないんだ

○1つ倉庫をかたづけるたびに、いちおうほめてはもらえるけれど……まだまだ、先は長いんだよなぁ

力仕事なら自信のあったバイトくんも、これにはまいってしまいましたね。倉庫番が頭脳労働だったとは。

正直なところ、バイトくんは困ってます。この先、150個もある倉庫をかたづけられるかしらん。ねえ、あなた。かわいそうなバイトくんのかわりに、考えてくれません？ たまには、頭を使うのもいいもんだよ、ね？

C)シンキングラビット／アスキー

バイトは頭脳か肉体か？

かつて、パソコン界に革命をひきおこした、伝説のゲーム「倉庫番」が、ファミコン版となって、より一層面白く、難しく、味わい深く、渋みを増して帰ってきたぞ。
キミの頭脳は、この挑戦に耐えられるか？　涙の倉庫番スペシャル。こいつは、究極のパズルゲームだ！

まずはモード選択だ

ディスクカードを差し込み、ローディングが終わると、MODEセレクト画面になる。
パズルモードこそが、倉庫番の本道だけれど、初心者は、ゲームモードで腕をみがいておいたほうが、無難というもんだろうな。

メニュー

ゲームモード

初心者のために、いろいろなお助けアイテムが使える。詳しいことは、28ページで。

パズルモード

パズルモードではただひたすら、押すべし、押すべし。これこそが倉庫番のだいご味だけれど、ちとムズカシイ。

エディットモード

150面、全てかたづけた人は、自分で倉庫をデザインできるという、うれしいモード。

単なるコマーシャルなのだな、これが

★バイトくんを動かす（当然だ！）
★やりなおし　5回押すとくび！
★アイテム使用（ゲームモード）
★セレクトボタンで、縮小拡大2通りの画面が選べる。まずは、スモールモードで倉庫全体を見渡し、仕事の段取りを考えよう
★操作ミスしても、1歩分だけ、Aボタンでとりけせる。あ、ありがたや！（パズルモード）

大きい倉庫だと、全体がつかめないのがネックなのね

スモールモードでは、いまいち迫力に欠けるかな？

注意　1歩あやまるともうダメ！

押すことしかできないってのは、頭の痛いことなんです。チョッとしたミスでねえ……。

角に気をつけろ

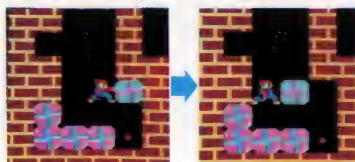
とりあえず、ジャマな荷物は隅によけといて……あらあ。

えっと、こいつをここに置くとぉ

アッレェー、もう動かせないのぉ

カベによせるな

一度、カベに寄せてしまった荷物を、カベから離す方法があったら、教えて、お願い。

こいつをどけないと出れない

でも、押したらダメなんだな

荷物4つでハタンする

スペースがないからって、荷物をまとめて置いとくと…

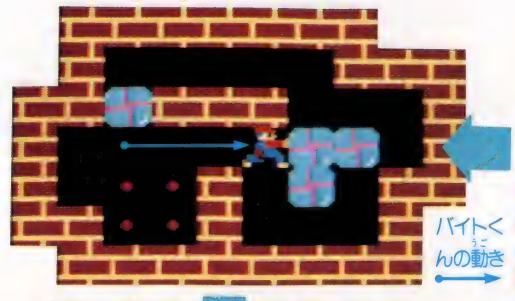
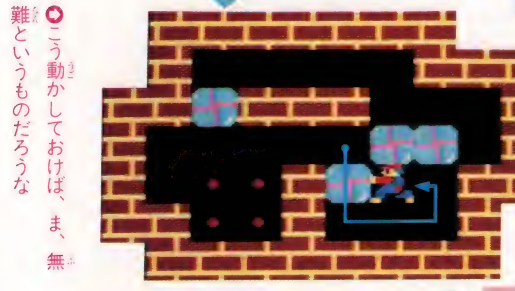
とりあえず、荷物をまとめて…

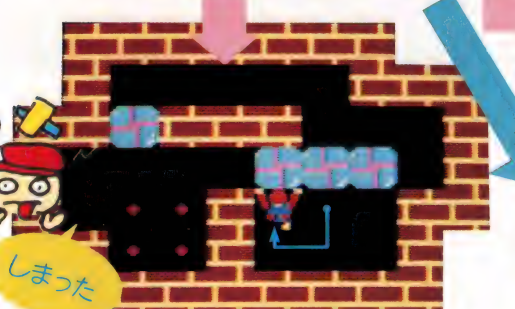
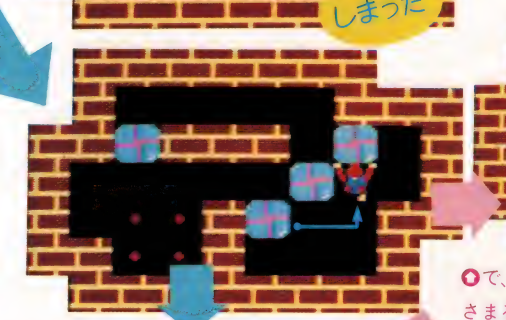
あれ、これは、もしかして…

ヒエー、どうにも動かせないぞ

では、ひと働きするかね

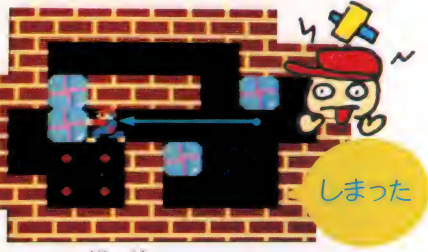
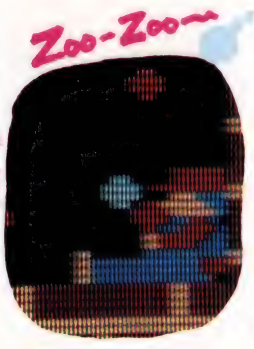
仕事を覚えてもらうには、実際にやってもらうのが一番だよな、やっぱり。じゃとりあえず、バイトくんが3番倉庫をかたづけるのに、つきあってもらうとするか。

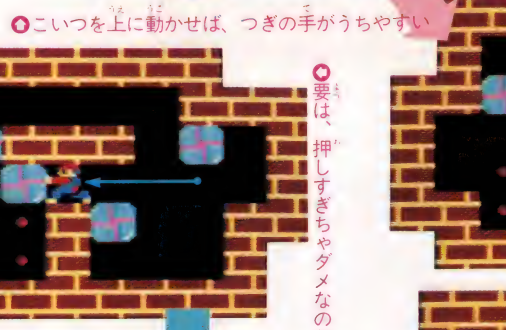
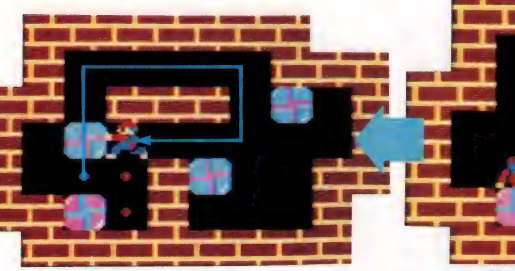
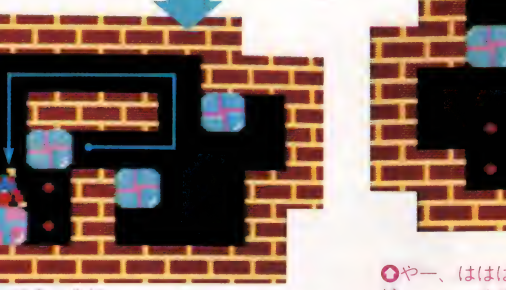
まずは、スタート画面をじっくり研究してくれよな

最初の一手はこれしか考えられないんだよね

こう動かしておけば、ま、無難というものだろうな

ん？ もしかして、上の通路に入れなくなったのかな？

フィーリングだけで荷物を動かしたのは、やっぱりまずかったかなぁ？ あー、こりゃ、もうダメだわ はは

こいつを上に動かせば、つぎの手がうちやすい

で、こいつを左へ動かしてゆけば、もう、おさまるべき場所も近いし…あ、下へ動かせない

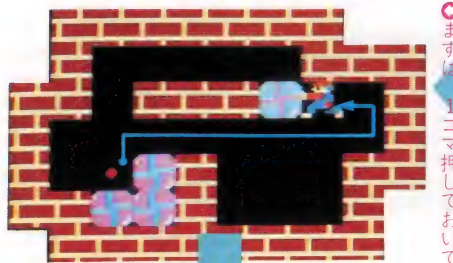
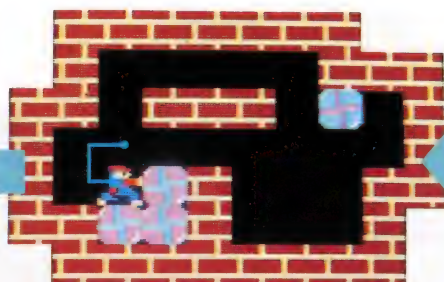
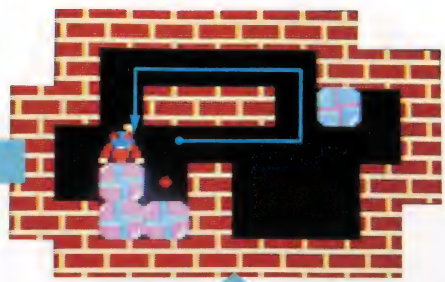
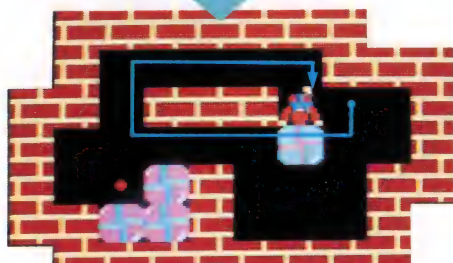
こいつを上に移したら、どうかな

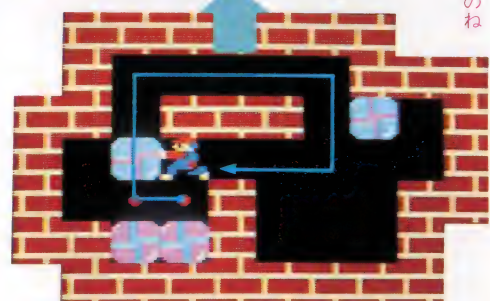
やー、はははは、間違ってるような予感はしたんだ 右の2つの荷物のせいで、上の通路がふさがっちまった

要は、押しすぎちゃダメなのね

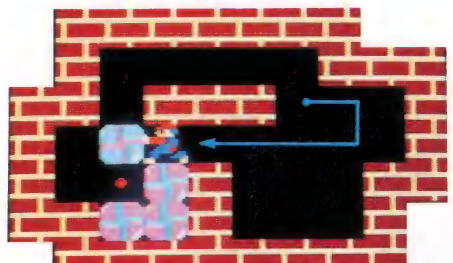
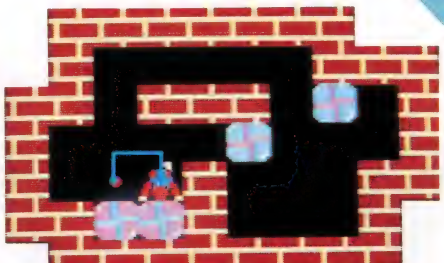
あまり、長い間考えこんでいると、バイトくんがねむりこける

これで、上の通路を利用できるようになったわけだ

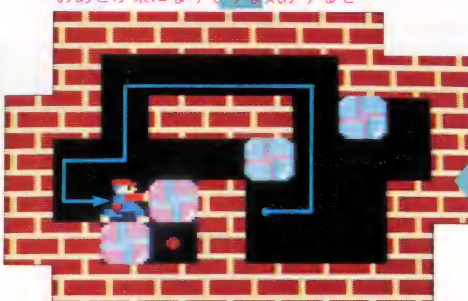
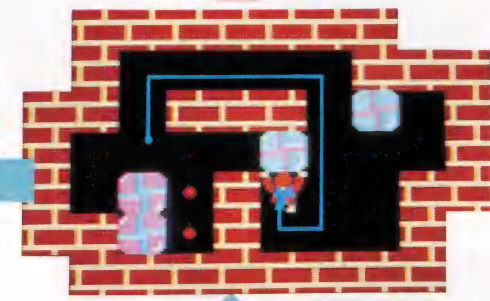
つぎはこいつをかたづけるのが定石さ

涙の倉庫番スペシャル

まずは、1コマ押しておいて

最後の荷物のこと考えたら、当然の手順だよね

やっぱり、これが正しいのね

ちょっと遠まわりをして、1段下げておく……

ふふふのふ　あとはいままでのくりかえしさ

ふー、3番倉庫も、ようやくかたづいたな

さて、ようやく3つめの荷物にとりかかれるぞ

こうしておけば、スペースに余裕があるし、おあとが楽になりそうな気がするぜ

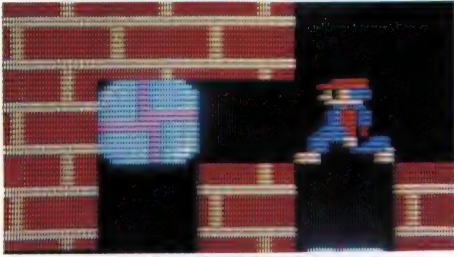
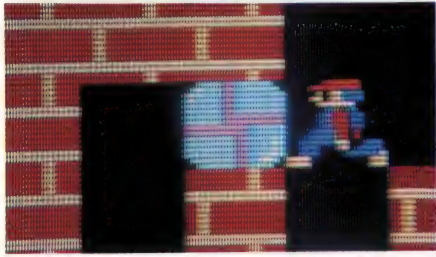
およよ、これでは3つめの荷物を下へ押せないんでないかい　しまったぁ　考えがちょっと甘かったぜぇ

先に、2つめの荷物を動かして、スペースを作ろう

じゃ、つぎは3つめの荷物にとりかかるとするかね

これで、2つは定位置におさまったってことなのかな

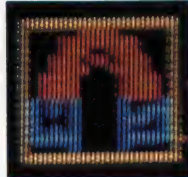
OK!　うまく　かたづきましたね。

<A>　つぎのそうこを　かたづける。
<B>　やめて、　せんたく　がめんへ。

これで、少しはバイトくんの苦労がわかってもらえただろうか？　まだ、ほんの3面。先に行くほど難しくなるのだ。なーんてこったい！　まったくう。

一人前になれるその日まで……

❶1歩手前で、動かしたい荷物の方に向き、Bボタン

❶荷物を1コマぶんひきよせることができる

GAME MODEで修業を積もう

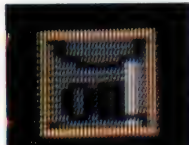
こんな仕事、自分にはちょっとキツすぎるなあ、なんて考えてる人のために、ゲームモードではいろんなアイテムが用意されているのだぞ。荷物を動かしていると、ときどき、アイテムが手に入ることがある。持っているアイテムは、画面の右上に表示され、Ⓑボタンで、セレクト用のワクが出る。十字ボタンでセレクトしたら、再びⒷボタンだ。

じしゃく

比較的、手に入れやすいアイテムだ。1コマ分しか、荷物が動かせないけれど、ちょっとしたミスなら、これでなんとかできるのだ。

❶さすがに1度に2つは重すぎて動かないんだよなぁ…

❶だけども、動かしたい側にまわりこんで、オイルをセレクトすれば…

❶Bボタンでオイルをまいたら、再びもとのところへ戻ってきて…

❶えいやっ、とばかりに、1度に2つも動かせてしまうんだな！

オイル

一度に、2つの荷物を動かせたら、どんなにラクか……オイルを使えばいいんですねぇ

❶動かしたい荷物に向かい…

❶Bボタンで、ひっぱる姿勢に

❶直線上なら、何コマでもひっぱっていけるのだ　るん

ロープ

なかなか手に入らないけど、非常に役に立つのだな。本当に困ったときだけ使おう。

❶まあ、いいや　とりあえず、こしょうを使ってみようじゃないか

❶ぎぇー、荷物に足が生えた！　追いかけてくるよお

❶ほっ。・のところまできたら、ただの荷物に戻った

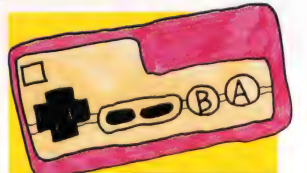
❶でも、うまく逃げきることができないと…

❶ううう、またやりなおしかよぉ　くやしいっ！

こしょう

こしょうって何に使うんだ？　そんな疑問もごもっとも。なんなんだ、このアイテムは？

❶これしかスペースがないときは…

❶Aボタンと十字ボタンで向きをかえる　これでじしゃくが使える

Aボタン＋十字ボタン

Ⓐボタンを押しながら十字ボタンを押すと、移動せずに向きをかえられる。アイテムを使うときに便利。

完全攻略本PartII
から約4ヶ月

キミには出せない!

スーパーマリオ1.5 256W

ニコニコ雲に注目

この画面、じつはカセットの『スーパーマリオ』にディスクの『スーパーマリオ2』のキャラクタを足して2で割り、ついでに9Wまで出したというコッたシロモノなのだ。ふつうじゃ絶対見られない、ここだけの『スーパーマリオ1.5』だよ〜!

右の写真こそ、ファミマガ特製『スーパーマリオ1・5』の9Wだ。「どうやって出したの?」わっはっはっ、初代『スーパーマリオ』の256Wは出せても、これだけはキミにはムリ。でも出し方だけはチラッと教えてあげよう!

「2」どころじゃなかった スーパーマリオに1・5もあった??

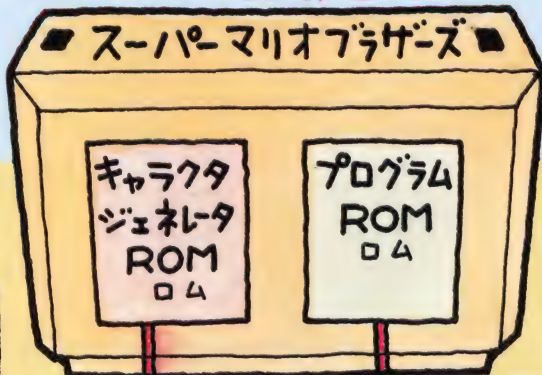
念のため、しつこくいっておこう。『スーパーマリオ1・5』なんてもちろんどこにも売っていない。ファミマガが任天堂にもないしょで作った日本で1本しかないソフトなのだ。NOT FOR SALEというやつね。

ふつう、ファミコンのカセットのなかには①プログラムROMと②キャラクタROMという2つの電子部品(こういうのをLSIという)が入っている(30ページ参照)。①にはゲームの面やルールを決めるものが入っていて、②には背景やキャラクタの形が入っているのだ。部品は違うけど、ディスク版のほうも仕組みはおんなじなんだよ。

で、ファミマガでは『スーパーマリオ』のプログラムと『スーパーマリオ2』のキャラクタをくっつけて、おイタしてみたわけだ。

な〜んだ! と思うのはまだ早い。なぜ、こんなことをしたのかというと……。それには深〜いわけがある!

キミにもわかる!

ファミコンのしくみ初公開!

イラスト／曙出版の『ゼルダの伝説』でおなじみの 山科潤

ゲーム カセット

スーパーマリオブラザーズ

キャラクタジェネレータROM

プログラムROM

VRAM

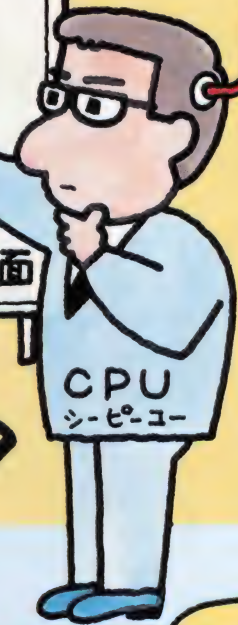
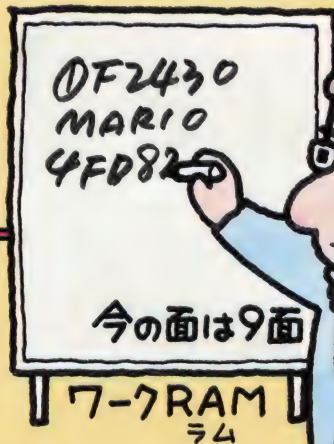
25DB9EA
72DAB4F
3E5A4F2D

PPU ピーピーユー

①F2430
MARIO
4FD82

今の面は9面

ワークRAM

CPU シーピーユー

ファミリーコンピュータ

⬆VRAMは画面を数の記号で記憶しているLSI。ワークRAMはいろんなメモのできるLSI。プログラムに従ってCPUが計算し、ワークRAMで読み書きする。PPUはワークRAMやキャラクタROM、VRAMの情報をもとにして画面を出すアーチストだ

⬆3本の右手を駆使して考える曙出版リンク

友だちに自慢しよう
スーパーマリオ謎の面の秘密

お兄さん向けファミコン雑誌『ファミコン必勝本』7月号（JICC出版）に「君にも出せる!! スーパーマリオ256Wファイナル」という記事がのった。『テニス』を使って『スーパーマリオ』のいろんな変わり面を出そうという、暗黒技だ。

■これが恐怖の256W技!

1『スーパー…』のカセットを入れて電源オン。2そのままイジェクトボタンでカセットを抜く。3『テニス』のカセットを入れてリセットボタンを押す。4『テニス』で少し遊ぶ。5イジェクトボタンでカセットを抜く。6『スーパー…』を入れてリセットボタンを押す。7Ⓐボタンを押しながらスタートボタンを押す（コンティニュー）。

○白四角面は36W。まっくらやみをどこまでも進むマリオです

■そしてファミコンは壊れた

すると確かに不思議な面が続々。すごいっ! ファミマガでは、しばらくのあいだこの暗黒技を楽しんだ。その結果、大切なファミコンが1台故障して、画面がきちんと出なくなってしまったのだ!

電源を入れたままカセットを抜いたり入れたりすると、いつもよりたくさんの電流が流れてしまい、とくにファミコンでいちばん大事なPPUという部品がバテてしまうのだそうだ。この状態で修理に出すと最低3週間は帰ってこない……やんなきゃよかった。

それに変な入れ方をするとゲームカセットがカンペキにだめになることもあるって!

■暗黒技はなぜできるのか!?

暗黒技が256Wを生み出す秘密はファミコンの仕組みのなかにある!

○3本の右手をいっぺんに鳴らして納得する曙出版リンク

まず、右ページのイラストを見てくれ。ファミコンの中には③PPU、④CPU、⑤VRAM、⑥ワークRAMという4タイプのLSI（精密部品だから乱暴に扱うと壊れてしまう）が入っている。

①②の2つのROMに書かれているゲームの内容を見ながらおもにゲームを進行させているのはCPUだけど、問題の暗黒技と深い関わりのあるLSIは⑥のワークRAMなのだ。

ワークRAMは、ゲームの進行状況をチェックする黒板みたいなもので、ここに今やっている面や残り人数や得点がそのつど書きこまれているわけだ。ということは……このワークRAMをいじくれば……。そうなのだ、暗黒技の秘密はこのワークRAMへのいたずらだったのだ!

256Wはワーク RAMへのいたずらが原因

243 0F ED5 MARIO 4FD LUIGI B2C C35 72E 5BC
今の面は9面

○『スーパーマリオ』のカセットを入れるとワークRAMがまずマリオ用に変わり、準備OK!

A04 ED7 F23 B25 TENNIS B3C DF54 PLAYER 53DC DEUCE
今の面は128面

○ところが『テニス』に入れ換えて遊ぶと……あっ、面のところの数がいたずらされちゃった

243 0F ED5 MARIO 4FD LUIGI B2C C35 72E 5BC
今の面は128面

○そのままの状態で『スーパーマリオ』にかえてコンティニュー。すると128面が始まるのだ

どんな面でも出せるコンピュータがある

ワークRAMはゲームカセットを入れ換えるたびに、そのゲーム専用の用紙に書きかわる。ただし、完全に変わるのは、電源スイッチを切り換えたときだけ。リセットボタンを押しただけなら、一部分はそのままで残ってしまうんだ。ハイスコアがリセットボタンを押してもそのまま残っているのはそのおかげだよ。

だから、暗黒技の3や6では電源スイッチでなくリセットボタンを押しているのだ。

（途中でカセットを抜いたりするとリセットを押すか電源スイッチを切り換えるかしないとゲームは始まらない）

そうはいっても、ワークRAMの専用用紙の形が全然違うゲームだと、暗黒技の手順でやっても決して不思議面は出てこないはず。なのになぜか『テニス』と『スーパーマリオ』の専用用紙だけは偶然2つの用紙がかみあって『スーパー…』用ワークRAMの面数のところにとんでもない数が書きこまれてしまうのだ（31ページのイラスト）。

こんなふうにして暗黒技では256Wが出るんだけど、今までの説明でわかるようにこの技はプログラムを異常なかたちで動作させるものだ。だから確実に256Wが出るというわけでもないし、ことによってはファミコン本体を壊してしまうことになる危険な技だ。くれぐれもマネをしないようにしてほしいな。

■もっとすごい機械がある！

ところで、この暗黒技が見つかるまえから、ワールド9−1どころか256Wまでかんたんに出せる機械があった。それが最初の「1・5」の謎面をおイタで作り出したPROS−80Fというコンピュータだ。これにマル秘の回路をくっつけるとファミコンのゲーム・プログラムは自由自在！（ほかに同じことのできるものもある）プログラムの仕組みさえわかれば、ファミベーのプログラムのように本物のゲームが改造できるのだ。

ほとんどのファミコンゲームは、そもそもこのコンピュータを使って作られているんだよ。いたずらくらいできて当然といえば当然だね。

なんていうとキミもほしくなるだろうけど、この機械はとっても高く、ゲームカセットにすると数百本分の値段。でも、そのうちキミがおとなになったら、こんな機械でゲームを作るようになるかもね。

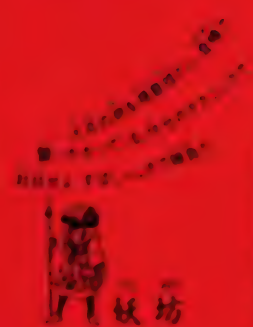
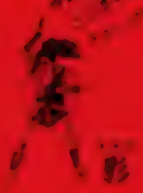
これが、PROS-80Fだ！

●このコンピュータを使ってファミコンのゲームを作っているのだ

●曙出版リンク「こいつでこの面を作ったのか」

●徳間ソフトの宣伝に使おうとの声も出た、水中のワールドL-L

●あんまりなワールド8−C。だっていきなり地面がないんだもん

武者ブルイ。
魔城内
森
対決
抜け穴
城壁
影の伝説
タイトー

★サッポロボーイ★
〈複合商品〉
おもしろカップ
★ファミコンソフトプレゼント★
おいしいラーメンとプラスチックモデルいり
おいしいラーメンとすてきなアクセサリーいり
スーパーマリオブラザーズ
SUPER MARIO BROS.
HVC-SM
© 1985 Nintendo
MADE IN JAPAN
JF-07 アーガス
ARGUS
ハイドライド・スペシャル
FS-2002G
(TFS-HS)
TOEMILAND
任天堂ファミリーコンピュータ™
HFC-BI
バイナリィランド
BINARYLAND
STAR SOLDIER
スターソルジャー
HUDSON SOFT
影の伝説
07
TAITO
毎週毎週300名さま
6月1日(日)〜8月31日(日)
合計3,900名さまに当る!
上ぶた3枚でOK!
〈応募方法〉サッポロボーイおもしろカップの上ぶたならどれでも、3枚を1口として、封筒に入れご応募ください。(①スーパーマリオブラザーズ ②ハイドライド・スペシャル ③スターソルジャー ④アーガス ⑤バイナリィランド ⑥影の伝説)ひとつを明記のうえ、郵便番号・住所・氏名・年令・電話番号を忘れずお書きください。
〈送り先〉〒100-91 東京中央郵便局止め
サッポロボーイ「ファミコンソフト」プレゼント係
〈実施期間〉昭和61年6月1日(日)〜8月31日(日)当日消印有効
〈抽選・発表〉厳正な抽選のうえ、毎週300名さま、13週合計3,900名さまにご希望のファミコンソフトひとつをプレゼントいたします。
なお、当選者の発表は景品の発送をもってかえさせていただきます。
ファミリーコンピュータ™は、任天堂の登録商標です。
パート1・パート2でもご応募できます。
サンヨー食品株式会社

後楽園ホールをめざせ

ゲゲゲの鬼太郎 チャンピオンシップへの挑戦。

史上空前のファミコン・バトルだ! ゲゲゲの鬼太郎グランドチャンピオン大会

8月23日(土)、数々のはげしい戦いが行なわれてきた、あの後楽園ホールに全国のファミコン腕自慢が集まる。特設のリングの上で、ゲゲゲの鬼太郎のテクニック日本一が争われるのだ。応募方法は次の通り。君もふるって参加しよう!!

■参加方法 "ゲゲゲの鬼太郎チャンピオン・シップ"に応募してくれた人の中から抽選で500組(1000人)に入場券をプレゼント。バンダイ最新ソフトの紹介、抽選会など、楽しいイベントが盛りだくさんです!

■競技内容 特設リングの上で対戦。君のプレイが6m×8mの大スクリーンに映しだされます。

■ゲスト 神谷 明(キン肉マン声優)、戸田恵子(鬼太郎声優)、新井正人バンド(ZZガンダム)

■特別ゲスト 橋本名人

■主催 ニッポン放送 ■協賛 バンダイ ■後援 LOVE、講談社

※入賞者にはトロフィーを始め、豪華賞品を進呈。参加者全員にステキなおみやげをさしあげます。(全員に軽食付:LOVE)

全国大会へのステップだ! ゲゲゲの鬼太郎チャンピオン・シップの応募方法

●応募方法……①クリアしたマップ数が表示されたゲーム画面を写真にとり、応募してください。(タイトル画面での応募、ならびにシークレットコマンドを使っての応募は無効) ②住所、氏名、年齢、学年、性別、学校名(または職業)、電話番号を書いた紙を写真といっしょに送ってください。

●応募クラス…中学生以上、小学校4〜6年、小学校3年以下の3段階にわけて、各クラスごとに順位を決定。

●締切り日……(到着分のみ有効) 6月30日、7月31日の2回集計

●入賞者発表…週刊少年マガジン30、34、38号とコミックボンボン8、9、10月号誌上で発表します。

●応募先………〒111 東京都台東区蔵前3-1-12 バンダイ・ゲーム情報局 ゲゲゲの鬼太郎チャンピオンシップ係

●選考方法……各月の到着分の中からクリアしたマップの多い順にランキング。(同点の場合はスコアの多い方が勝ちとなります。)クラス別に月例チャンピオンとベスト50を決定!

●賞品…………ベスト50入賞者には「特製コントローラーケース」と「成績認定証」。チャンピオンには、さらに「チャンピオントロフィー」をプレゼント。

橋本名人プロフィール

本名は、橋本真司。福岡生まれの28才。数々のソフト開発にたずさわった優れた頭脳と、スポーツで鍛えた反射神経で、そのファミコン・テクニックは抜群!

橋本名人推薦 スーパーコントローラー

ハイテクニックを要するゲームにぴったり!8方向へのすばやい移動が思いのままだゾ!

(コントローラー本体とは別です。)

価格:2体セット¥800

価格はすべて標準価格です。

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

ファミリーコンピュータ™用カセット

好評発売中

価格:¥4,900

★バンダイ・ゲーム情報局★

ゲゲゲの鬼太郎チャンピオンシップのことをもっとくわしく知りたい君はここに電話しよう。いろいろなゲーム、ファミリーコンピュータ用カセットの最新情報も教えてくれるぞ。

東京03-865-9999

(電話をする時は、電話番号をよくたしかめてね!)

※バンダイからのお願い

ファミコンで遊ぶのは1日1時間くらいにして、目の健康や勉強などにさしさわりのないようにしましょう。

ファミリーコンピュータ™・ファミコンは、任天堂の登録商標です。

©1986水木プロ・東映動画

株式会社バンダイ
玩具部(E/L)
東京都台東区駒形2-5-4 〒111
TEL.03-843-7000(代表)

BANDAI

ヤマキは自然の味を大切にします

ヤマキ

期間
昭和61年
6月1日(日)
〜
8月9日(土)

ヤマキめんつゆ類のヤマキマークを送ると

当たる、当たる

合計10,000名さまに当たります。

毎週、抽選で1,000名さまにプレゼント。10週連続。

ヤマキサマーチャンス!

超最新作 ファミコンカセットゲーム プレゼント

誰よりも早く

おいしく食べて、

アタック!!

TAITO CORPORATION
ヤマキ めんつゆサマープレゼント
影の伝説
ヤマキ株式会社

影の伝説
THE LEGEND OF KAGE

ファミリーコンピュータ(ファミコン)は任天堂の商標です。

おいしく食べたら、いますぐポストへ

ヤマキマークをハガキにはって、お送りください。

●応募のきまり　ヤマキめんつゆ類のヤマキマークを切りとり、店頭の応募ハガキまたは官製ハガキに、1枚セロテープではって、ご応募ください。(めんつゆ200mℓ・ストレートつゆ300mℓびんは2枚)　●あて先　ハガキには、住所・お名前・おとし・郵便番号・電話番号を書いてください。●しめ切り　最終しめ切りは8月9日(当日消印有効)。第1回抽選日は6月10日。●送り先　〒100-31 東京国際郵便局私書箱5090号(TS)ヤマキ「ファミコンカセットゲーム」プレゼント係　※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

ヤマキ株式会社

営業本部　東京都千代田区外神田4-8-2 ☎03-251-1071

応募対象商品

めんつゆ	めんつゆ	そうめんつゆ	ひやむぎつゆ	そばつゆ ストレート	そうめんつゆ ストレート	ひやむぎつゆ ストレート	つゆ	つゆ
200mℓ	400mℓ	400mℓ	400mℓ	300mℓ	300mℓ	300mℓ	300mℓ	600mℓ

Nintendo ファミリーコンピュータ シリーズ

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

おまたせゲーム今登場!! 好評発売中
君の前に帰ってきたおもわず興奮のBウイング!!

ペプシから

毎月毎月2,000名様
合計6,000名様

いま、キミのイチバン欲しいTVゲームカセットプレゼント

8月31日(日)まで　ご応募は下のテレビ画面の賞品に限りません。

抽選で、いまキミがイチバン欲しいTVゲームカセットをプレゼント

●応募方法／対象商品についている250mlカンのPEPSIマーク入りプルトップを1点、300mlボトルのボトルラベルを1点とし、合計3点で1口。1.25ℓボトル・2ℓボトルの品質表示部分は1枚で1口(3点)とします。※商品の種類とプルトップ・ボトルラベルの組合せは自由です。1口分(3点)を応募用封筒または封筒に入れて、住所・氏名・年齢・職業・電話番号とご希望のTVゲームカセット名(3種類まで記入できます。メーカー・ハードの機種を限定しません。)を明記のうえご応募ください。抽選でご希望のカセットのうち1点をプレゼント。何口でも応募できますが、封筒1枚を1口とします。●送り先／東京、神奈川、千葉、埼玉(朝霞、志木、川越、所沢、狭山、飯能、入間)の方は〒104東京都中央区築地京橋郵便局留め。上記以外の埼玉地域と、群馬、栃木、茨城の方は〒371前橋市元総社町3686-2 ペプシコーラ北関東飲料株式会社の、それぞれ「ペプシTVゲームカセットプレゼント」係へ。●締切／毎月末日。最終締切は8月31日(当日消印有効) ●発表／賞品の発送をもって、かえさせていただきます。

★賞品価格は5,000円(メーカー希望小売価格)以内に限らせていただきます。★写真のゲームはNAMCOTのスーパーチャイニーズ／タッグチームプロレスリング／スターラスターです。©MICRO ACADEMY／DATA EAST CORP／NAMCO　(ご応募は、関東地区にお住まいの方に限らせていただきます)

この部分を3点集めて送ってねッ!

250mlカンは PEPSIマーク入りプルトップ(1点)

300mlボトルは ボトルラベル(1点)

1.25ℓボトル 2ℓボトルは 品質表示部分(各3点)

これが対象商品なのだ!!

スライス　マウンテンデュー・オーロラ　マウンテンデュー　ペプシコーラ

ヤラセロ
もう、じっとなんかしてられない。あの
ビクターから、ついにファミコンソフトが出る
らしい。しかもそれが、ただもんじゃない、どえらい
ソフトだって言うんだから、あァッ！ 早くヤリタイッ！
新しいファミコンソフト、ビクターから。
9月上旬発売予定
●サイマル・マルチ・スクリーン採用の3Dシューティング・ゲーム「スクランブル21」
●アクションゲームではあきたらない人の本格的熱中思考型ゲーム「バナナ」
●発売 ビクター音楽産業株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18（原宿ピアザビル）
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

生活、クリーン派。
Kimco

スーパーマリオブラザーズ他4種が当る！キムコの夏。

キムコ ファミコンカセットプレゼント

★抽せんで、合計4,500名さまに当る。

期間：昭和61年6月20日(金)〜8月4日(月) 当日消印有効

★抽せんは3回。
だから、チャンスも3回あります。

※ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。
©1985 Nintendo

★賞品
つぎのファミコン・カセットから、1つ。
(各900本)

★スーパーマリオブラザーズ
★エキサイトバイク
★レッキングクルー
★スパルタンX
★サッカー

●応募方法：キムコ製品についているⒶマークか、マーク(キムコ生ごみデオドライザーのみ)を切りとって、お店にある応募ハガキ、または官製ハガキに貼ってください。郵便番号、住所、名前、年れい、職業(学校)、キムコを買ったお店の名前、買ったキムコ製品の名前、希望するカセットの名前もわすれずに書いてから、送ってね。マーク1枚を貼ったハガキ1枚をひと口として、何口でも応募できます。

●送りさき：〒108 東京都高輪郵便局止　キムコ「ファミコン・カセット・プレゼント」F係

●しめきり：第1回　昭和61年7月7日(月)　当日消印有効、第2回　昭和61年7月21日(月)　当日消印有効、第3回　昭和61年8月4日(月)　当日消印有効

●抽せん・発表：げんせいな抽せんのうえ、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

Ⓐアメリカン ドラッグ コーポレーション　本社　〒105 東京都港区浜松町1-26-1 第7中央ビル TEL(03)433-5841

な、なんだ!?
こいつは……
©1986 Nintendo Co.,Ltd.
大好評
発売中
マリオにたのもしい助っ人登場!
ファミコン® グラス (PAT. P)
マリオフリークなら、ぜひとも手に入れたい『ファミコングラス』。
これをかけると隠れキャラが見える!ってなことはありませんが、
よりどりみどり7タイプ、お好みに合わせて11種、と種類も豊富。
ファッショナブルにキメて、ピーチ姫を救いに出かけようぜいっ!
¥3500●マリオケース付
ファミコングラス
★ファミリーコンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です
★ファミコングラスは全国有名デパート、玩具店、書籍店にてお求め下さい。
株式会社 オプトジャパン 〒541 大阪市東区高麗橋詰町57 高麗橋双葉ビル406 ☎06-942-2446(代)

〔ご注意〕違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

02 セクロス ©1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.　04 クレイジークライマー ©1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.

"花のお江戸の隅田川で、新式花火を打ち上げてえ。"と
職人カン太郎の長い旅が始まった。男いっぴき旅道中、ゆく手をはばむは、
にっくき極悪・剛左衛門、そして浪人・とうぞく・ゆうれい・ぼうず………
無数の敵もかんしゃく玉にはかなわねえ。
さぁ、君のするどい頭脳とテクでお江戸の空にきれいな花火をみせてくれ！

標準小売価格 4,900円

かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次

SUNSOFT第5弾
7月3日発売!!

こてしらべにごろつきどもをやっつけろ！

あぶない！しごとにんがひそんでいる。

おふだをとって、ゆうれいをかわせ！

おっ、ごようせんだ！富士山もちかいな。

あさくさだ。すみだ川まであといっぽ！

東海道五十三次 早いもの勝ちプレゼント

エリアごとに現れるキーワードを書いて応募しよう!!
先着順で下の賞品をプレゼント!!
★1等賞 SUNSOFT オリジナルロボット時計 …………300名様
★2等賞 SUNSOFT オリジナルテレホンカード …………1,000名様
※プレゼントの詳しい内容や応募方法は、カセットの中に入っている応募用紙をご利用ください。※当せん発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

★さらにダブルチャンス！
先着にもれた方の中から抽選で、500名様にサンソフト・オリジナルテレホンカードをプレゼント(但し8月末までに応募していただいた方)

いま爆発的人気のサンソフトたち、絶賛発売中です!!

第1弾	スーパーアラビアン	第3弾	いっき
第2弾	ルート16ターボ	第4弾	アトランチスの謎

ファミリーコンピュータ™シリーズ 「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

SUNSOFT 夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社/愛知県江南市古知野町朝日250番地 TEL(0587)55-1120 〒483

主人公は君。まず、車をうまくあやつって街を占領した幽霊を退治しに行こう。
お金をためてSHOPへ行けば強い武器を買うことができるぞ。
PKエネルギーが増えすぎると……恐怖のマシュマロマンアタック!

君は伝説の魔王ゴーザを倒せるか?

これが噂のマネーアドベンチャーゲーム,
ゴーストバスターズ!

商品番号 GTS-GB
標準小売価格 5,200円
8月上旬発売予定

※画面は開発中のもので変更する事があります。

GHOSTBUSTERS is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc.
©1984 Columbia Pictures Industries, Inc.
©1984 Golden Torch Music Corp and Radiola Music Corp.
Original Program and Concept ©1984 Activision, Inc.
Code for NINTENDO FAMILY COMPUTER ©1986 TOKUMA SHOTEN PUBLISHING CO., LTD.

ファミリーコンピュータ(ファミコン)は任天堂の商標です。

★好評発売中★

商品番号 GTS-EE
標準小売価格 5,200円

商品番号 GTS-LL
標準小売価格 5,200円

●製作・発売元…㈱徳間書店 ●販売元…㈱徳間コミュニケーションズ PHONE 03(591)9161

TOKUMA SOFT

アイレムのファミリーコンピュータ用ゲーム・カートリッジ

アイレム・パーティ
irem

地球沈没!!

オトト星人から人類を救え!!

発光ダイオード付 LED

新発売

海底救助船

SQOON スクーン™

1986年、オトト星人の地球侵略はすでに始まっていた。次々と海底に沈む都市、襲いかかる大津波。地球防衛軍も壊滅。地球を救えるのは海底救助船「スクーン」ただ一隻。オトト星人とその手先を倒し、海底ドームに捕われている人類を救出できるか!? 地球を人類の手に戻せるか!? 急げ「スクーン」!魔の手は君のそばにも迫ってきている。

IF-04 ファミリーコンピュータ スクーン 発光ダイオード付 LED

スクーン IF-04 希望小売価格 4,900円

好評発売中

ジッピーレース IF-01
希望小売価格 4,500円

10ヤード ファイト IF-02
希望小売価格 4,900円

スペランカー IF-03
希望小売価格 4,900円

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

© 1986 IREM CORP. Licensed from HOME DATE

アイレム・パーティの住所・電話が変わりました。

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係 © IREM CORP.

ファミリー・コンピュータ大図鑑

大図鑑シリーズPART1〜PART13 全部そろえるっきゃない!!

大人気発売中!!
定価580円

ファミリーコンピュータスペシャル

スペシャル情報満載だ!! VOL.4

大好評発売中!!
定価480円

徳間書店

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータ™用カセット

コナミから発進――スペースゲームの傑作。

グラディウス™

好評発売中

キミは、もうグラディウスの「ワープ体験」をしたか。次つぎと襲ってくる敵の攻撃をかわしホッと一息、なんて思っていると、アッ ワープだ。このワープゾーンをのりきるには、とっさの判断力と集中力が求められる。グラディウスって奴は、IQが高いだけじゃなく、油断もスキもない。はたして、キミに攻略できるかな。

¥4,900

Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新製品情報は TEL. 03-262-9110

※ファミリーコンピュータ用カセットは、通信販売していません。

な、なんだ「これ」!!

噂のワープで、面白さが倍になるゾ。

SPEED UP　DOUBLE
4　1P 0112000　HI 0295600

徳間コミュニケーションズ特別企画

ファミコンGoods（グッズ）通信販売（つうしんはんばい）

●ファミリーコンピュータは、任天堂の商標です。

（　）の中が商品番号です。注文の際は商品名、商品番号を必ずご確認下さい。

ジョイボール

¥3,980〈H-101〉

まきまきバスタオル

(60×118cm、綿100%)

各¥1,600ですが、この商品に限り必ず2点(¥3,200)以上でお申込み下さい。

(①スーパーマリオブラザーズ〈TM-114〉 ②スパルタンX〈TM-115〉 ③マリオブラザーズ〈TM-116〉 ④エキサイトバイク〈TM-117〉 ⑤F-1レース〈TM-118〉 ⑥サッカー〈TM-119〉 ⑦ドンキーコング〈TM-120〉)

ファミリーキング

①タイプⅠ(1人用) ¥3,980〈S-101〉
②タイプⅡ(2人目用) ¥[illegible]800〈S-102〉

※タイプⅡは、タイプⅠに接続してご使用になれます（アダプターはいりません。）

スーパーマリオブラザーズ スーパービッグ・ベル・クォーツ目ざまし時計

各¥4,500

①黄色〈TT-106〉 ②赤色〈TT-107〉

スーパーマリオブラザーズ ビニールプール

各¥4,300〈TT-108〉

〈直径100cm、キルティング底〉

スーパーマリオブラザーズ クォーツ掛時計

各¥2,980

写真の商品(赤色〈TT-104〉)の他に、黒色〈TT-105〉もあります。

ジュニアタオルケット

(130×180cm、綿100%)

各¥3,800

(①スーパーマリオブラザーズ〈M-101〉 ②スパルタンX〈M-102〉 ③エキサイトバイク〈M-103〉)

(①スーパーマリオブラザーズ〈M-107〉 ②サッカー〈M-108〉 ③F-1レース〈M-109〉 ④ドンキーコング〈M-110〉 ⑤スパルタンX〈M-111〉 ⑥エキサイトバイク〈M-112〉 ⑦マリオブラザーズ〈M-113〉)

バスタオル60×118cm スポーツタオル40×105cm フェイスタオル33×80cm ミニタオル33×33cm いずれも綿100%

タオル4点セット

各¥3,300

毛布

(140×100cm、アクリル100%)

各¥4,500

(①サッカー〈M-104〉 ②F-1レース〈M-105〉 ③マリオブラザーズ〈M-106〉)

購入方法（こうにゅうほうほう）

〈お問い合せ〉時間3:00～5:00
〈ファミコングッズ係〉TEL 03-501-5308(直通)
03-591-9161(代表)

キリトリ線

申し込み書(ファミコン7/4)　　通信販売期間 8月15日まで

氏名	保護者名（申し込み者が15歳未満の場合）印	性別 男・女
住所 〒 TEL.		年齢 歳

商品名	商品番号	個数	品代	送料	合計金額
				700円 ※送料は、10,000円以上購入の場合は無料です。	

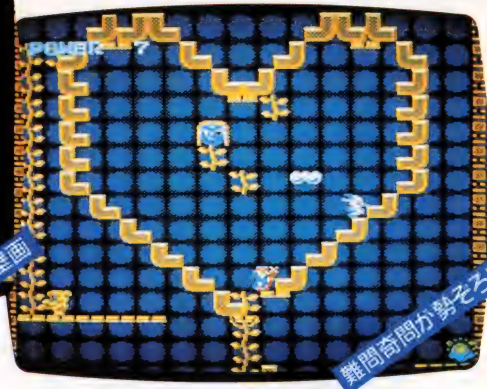
●申し込みは、他の用紙でも結構です。ボールペン等ではっきりお書き下さい。

キリトリ線

★購入希望の方は、左記の申し込み用紙に商品名、商品番号、個数と必要事項を記入し、品代、送料の合計金額を同封の上、必ず現金書留で送って下さい。
★送料は購入額合計1万円以下の場合は700円です。ただし1万円以上の場合は無料となります。(送料には、郵送料と梱包料が含まれています)
★現金書留以外の送金方法（普通郵便、切手、為替など）では、不明の際、責任を負えませんので受付け致しません。
★品物は、現金書留到着後、約1～2週間でお届け致します。
★受付は、在庫がなくなり次第、締切ります。尚、品切れの場合は、品代、送料共に返金させていただきます。
★万一、商品が不良の場合は商品到着後7日以内に返品下さい。尚、返送料は当社にて負担致します。

申し込み先
〒105 東京都港区新橋1—18—21
㈱徳間コミュニケーションズ
FCMファミコングッズ 7/4係

TECMO SOFT
TECMO テクモの ファミリー コンピュータ 用カセット
そなたに魔法を授けよう
7月下旬発売予定
CREATIVE SOFT
TECMOLAND
テクモランド
隠れアイテム、隠れキャラ
裏ワザは、なんと
350以上！
CAPRICORNS
魔法で石を出したダーナ。
後ろからサラマンダーが
迫ってくるぞ！
迫るデーモンズヘッドに
向ってファイアーボール
発射。
急げダーナ！頭上から2
匹のサラマンダーが君を
狙って落ちてくるぞ。
悪霊たちは復活した。地下の星座宮の魔法書「ソロモンの鍵」が、何者かの手によって破られたのだ。世界はカオスと化し、闇の王国が出現した。世界を修復できるのは、善なる精霊の宿る魔法使いダーナだけだ。魔力の渦巻く閉じられた秘境で、ダーナは無事「ソロモンの鍵」にたどり着き、再び世界に光を取り戻せるのだろうか!?
KAGI
ソロモンの鍵™
9月発売予定
第3弾
スーパースターフォース
SUPER STAR FORCE™
時空暦とは？暗黒星ゴーデスの正体は？今、ファイナルスターは謎に向かって時が渦巻く時空宇宙を切り裂いて翔ぶ！
12月発売予定
好評発売中
第4弾
アルゴスの戦士™
マイティボンジャック™
アルゴスの戦士がさらにグレードアップして帰って来る！
戦士はまた新たなる戦いに挑んでいった。12月いよいよ登場！
TECMO
TECMO テクモ 株式会社
〒101 東京都千代田区神田須田町2-2
須田町藤和ビル7F、8F
テクモホットライン
03(256)2525
ニゴロ ニコニコ
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です
〈ご注意〉違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
namcot
7月中旬新発売
インディの前に立ちはだかる最後の謎！
神秘の壁画
難問奇問が勢ぞろい
BABEL
16　バベルの塔　¥3,900
正統派
パズル&アクション
2001年の大人(クリエイター)たちへ。
THE EARTH is a blue marine planet.
You will be a creator in the year 2001.
How can you survive in the Age of Great Voyages?
プログラム256Kビット、
キャラクター256KビットROM搭載
今、時空を超えて古代バビロニア王が築いたバベルの塔がよみがえる。数々の謎を問きあかし、君はヒーローになれるか!? 正統派パズル&アクションゲーム。
ファミリー コンピュータ™用
カセット好評発売中。
01ギャラクシアン 02パックマン 03ゼビウス 04マッピー 05ギャラガ 06ディグダグ
07ドルアーガの塔 08ワープマン 09バトルシティー 10パックランド 11バーガータイム
12スターラスター 13タッグチームプロレスリング 14ディグダグII 15スーパーチャイニーズ
全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください
※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です
ボードゲーム第二弾!!
ファンタジック鬼ごっこ
ゲーム登場！
02ボードゲーム
「パックランド」
ボードゲーム第一弾「ザ・タワーオブドルアーガ」に続く第二弾「パックランド」登場.2～6人(5人は除く)までみんなでプレイできるぞ！ゲームに参加したキミがパックマンとなってモンスターと戦いながらボードの上をカッ飛ぼう！迷子の妖精をフェアリーランドに連れもどせるのは誰かな？
新発売！
標準小売価格3,600円
好評発売中！
01ボードゲーム
「ザ・タワーオブドルアーガ」
標準小売価格3,600円
ナムコット情報局
ナムコットファンにはおなじみの「ナムコット情報局」。サラリーマン1号・2号と河野名人のゆかいなTJ(テレフォン・ジョッキー)で、ナムコット情報が聞けるよ
どんどん電話してね.でも間違い電話には注意してね
東京 03-756-7651
開局は、平日夕方6時から翌朝9時まで。日・祭日は1日中
高松 0878-31-7651
開局は、年中無休の24時間
「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)7651

てるちゃん大活躍!!
ウル技DJ
ありゃこりゃたいへんだぎゃ!
どうしたてる子?
第8回
アトランチスの謎で迷路解決!!
まんが/山田ゴロ
©SUN SOFT

＜アトランチスの謎ってどんなゲーム?＞ 突然の地殻変動によって南大西洋上に生まれた謎の島アトランチス。この島で行方不明になった師匠の捜索に向かったのは、若き探検家ウイン。途中強敵の妨害をはねのけ、タカラを取りながら、ウインの捜索は100面までつづくのだ!(サン電子 4900円)

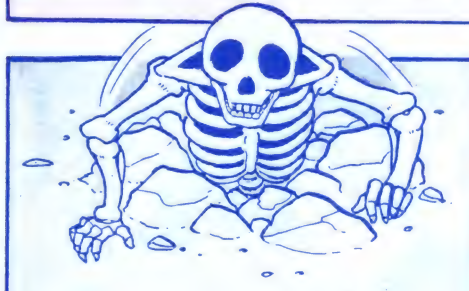
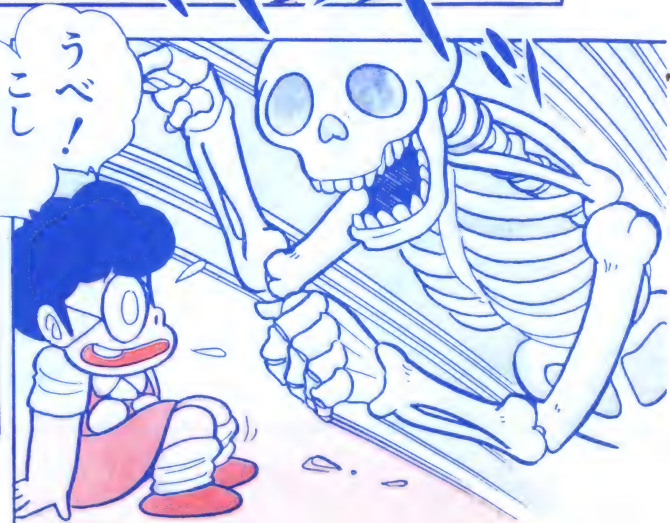
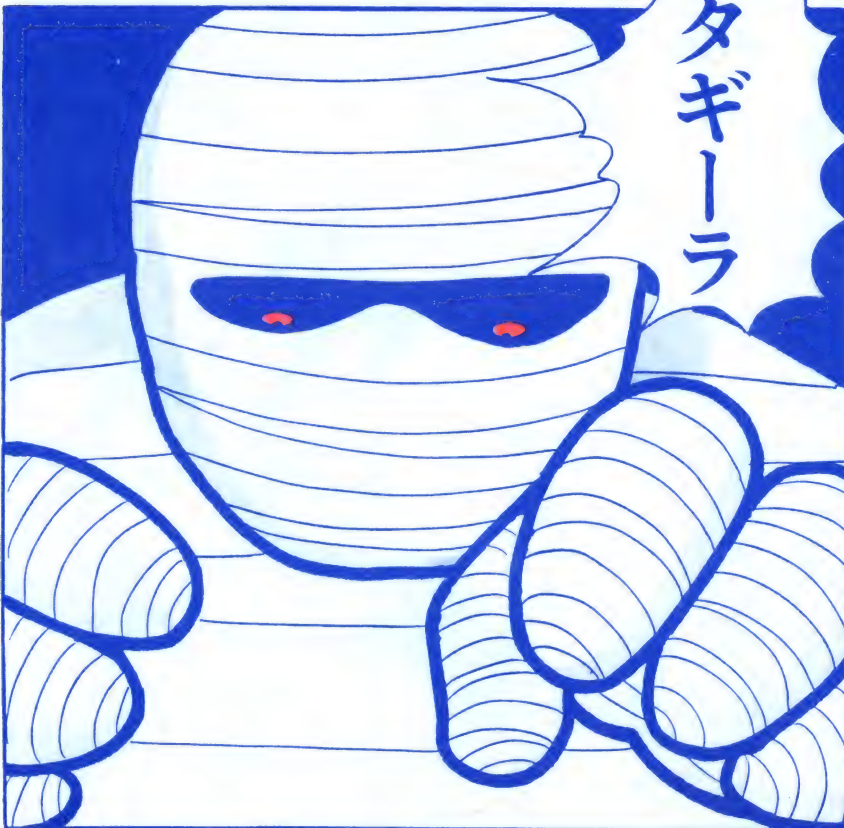
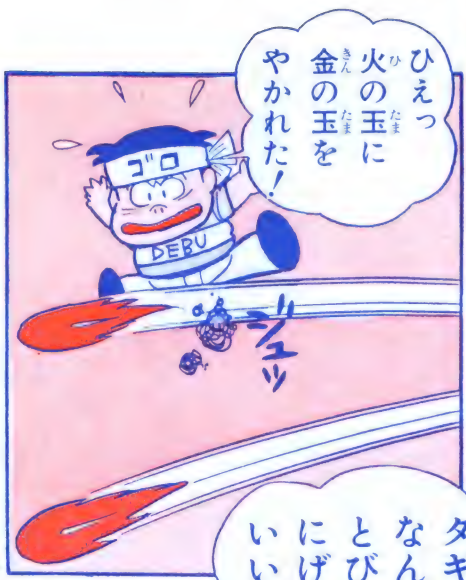
十両技

ゲームがはじまるまでコントローラⅠかⅡのⒶボタンを押しているとウインが気球の上でジャンプする。(神奈川県/進土晃佳クン)

ちぇっ けっきょく 歩きか
ブツ ブツ
ブツブツ言わずに はやく こいよ!
ゴボッ
ゴボッ
きゃあ ガイボーン!
にげろ!
ググ
うべ! こし ぬけた!
ん!
てる子が 食われる!
やめろ ガイボーン 腹をこわす ぞ!

なんだ仲間か
ポリポリ
ズキューン
あぶなかったわねてるちゃん
おまえもがんばれよ!
ホッ
ああこわかった
でもどうしてたすかったんだろ
うるさいわねそんなこと知らないわよ
でもまた敵がでてきたらきっとたすからないよ
はやくパワーアップアイテムをさがすのよ
そうすれば…
タギーラ
ミコちゃんあぶない
うしろ!

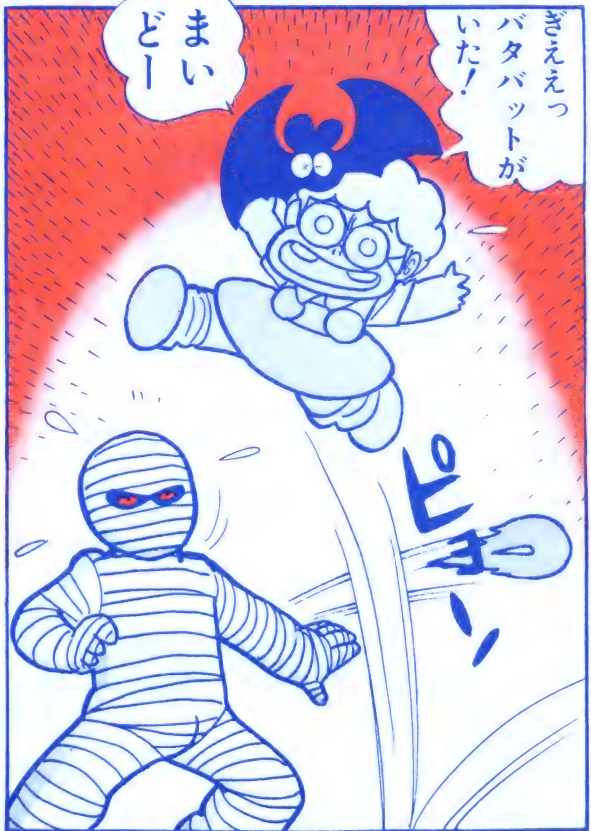
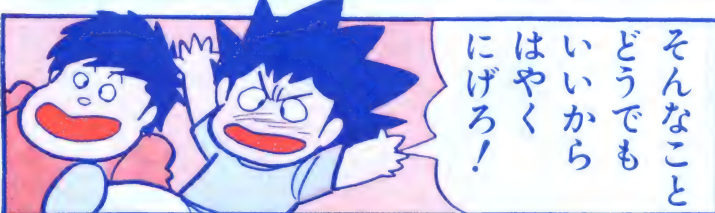
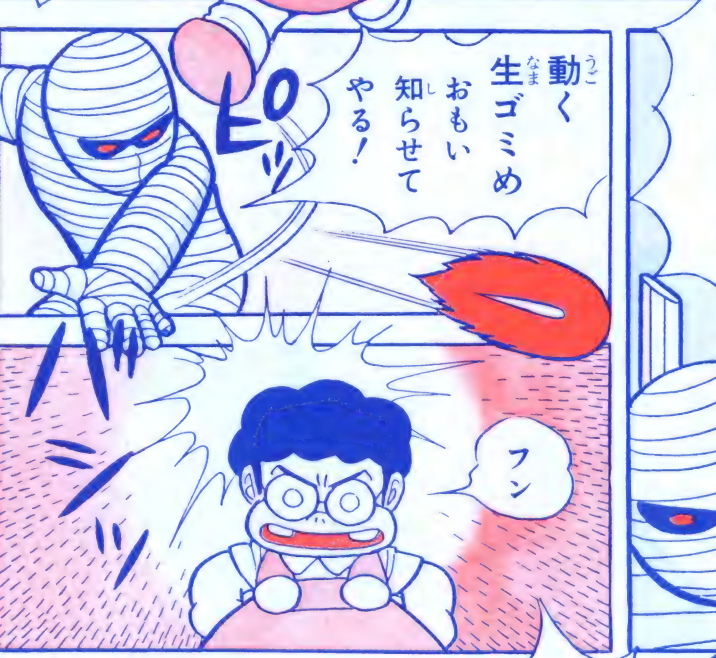
火の玉攻撃をしてくるぞ
みんなふせろ！

〈DJ〉やたらと主役であることを主張するのもさびしさのせい!?

〈ミコ〉ほんとにもう、あんまり優等生だとみんなに嫌われるぜ！

あれっ今タギーラの火の玉の色が変わったよ！

〈てる子〉ヘタなんだから、隠れてゲームすればいいのにヘンなの

十両技

タギーラがビームをはいたときに、敵に当たってやられると、タギーラのビームがやられたときのウインとおんなじ灰色になる。（群馬県／近藤雅行クン）

あっ あった
パワーアップアイテムスターよ！
これさえあれば敵なんてぜんぜんこわくないわ！
あっ
ちょっとあたいにかしてよ
どこへ行くんだてる子！
タギーラにしかえししてやるのよ！
やいノロマのタギーラ！
あたいを倒せるものなら倒してみな！
ハラ ハラ
動く生ゴミめ おもい知らせてやる！
フン
ああっ
わっ！
ぎえっ！

〈まさとし〉おとなしそうな顔してけっこうキツイこといってる!?
〈アシュラ西沢〉なんだか最近存在感がないなあ。がんばれ！
〈謎のおじさん〉いったいだれなんだろう。よく出てくるね!?
キラッ
キラッ
キラッ
てる子の頭が光ってる！
ハゲたのかな？
ドキッ
はっもしかしたら…あなたは…
神さま！
オラとんでもねえことをもうしわけねえ！
えっ
あたいは神さまじゃねえだよ
このマンガの主人公のてる子だぎゃ
オレオレ
なんだやっぱりただのブスだったのか
悪かったなバーロー！
小結技
とにかく無敵のパワーアップキャラを取る。そして、タギーラの火の玉にわざと当たり、動かないでいると、頭が光ったままになる。（群馬県／セイトショクン）

景色がどこまで行ってもかわらない死の砂漠ね
ギラ ギラ
あついわ
ほんと
あたいはあつくないわよ
スズシー

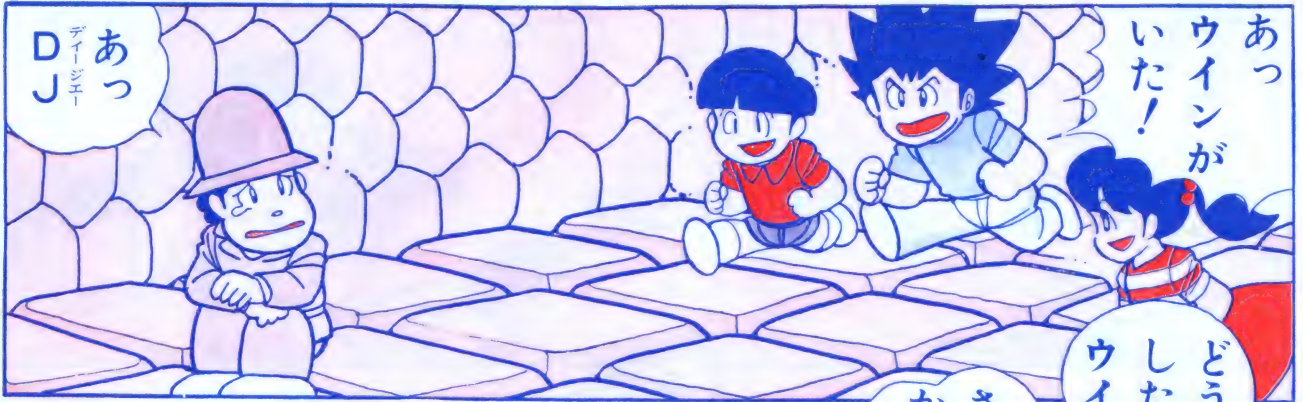
カラいばりじゃないわよ
ビョ〜ン
ほらまだこんなに!
ビョろ〜ン
元気よ!
ほんとにはずかしいぐらい元気だね
それだけがとりえだからねえてるちゃんは
てるちゃんあんまり動かないほうがいいわよ
落し穴でもあったらどうするの?
べー
あたしゃゲームをやってて知ってるんだよ
ここにはなーんにもないよ!
こっちから
こっちまで走っても!
なーんもねえだよ!

大関技

69ゾーンに行ったら左はしの扉から8つめの、この面最大のピラミッドの前に立つ。そして、ジャック・ビーに気をつけながら、十字ボタンの下を連打するのだ。 ほとんど、けいれん撃ちぐらいにはげしく連打していると、突然86ゾーンへワープしてしまうのだ!!（静岡県／市川知恵子クン）

〈お手紙〉どうしていつも、てる子ははなみずをたらしているんですか。ちりがみをおくるのでつかってください。（千葉県／ガッチャマンクン）★うえ〜ん! なみだが出るほどうれしいだぎゃ! あだじにもやっとファンレターがきたわ! でもはなみずはわだじのトレードマークだから、かんじゃえないのよ!

あっ
ウインが
いた!

あっ
DJ

どう
したんだ
ウイン?

さびし
かったよ~

そうか
ここは
行き止まり
なのね

そうです
でも入口が
下のほうに
あるんだよ

でも
どうやれば
あそこへ
行けるん
ですか?

テルちゃんたら
ひどいんだよ
コントローラを
めちゃくちゃ
動かすんだもん

ぼく
どうして
いいか…

こうすれば
いいのよ

左の写真のような場合は、わざと自爆して下の扉にちょうど落ちるようにすると、1人も減らずにワープできる。(愛知県/山田剛三ラン)

横綱技

なんだ
こんな
かんたんな
ことだったのか!

これで
お師匠さまの
ところへ行けるぞ

よかったわね ウイン

ぼくたちはこれでかえるね

ありがとうございました

アディオス アミーゴ

ということでめでたしめでたし

次回はスーパーマリオ2をやったるけんね!

こらこらあだすのことをわすれとるだよ!

86ゾーンってまっくら闇なのよ!

〈いっぱいお手紙ちょ〜だいね!?〉ウル技を発見したよ〜んというキミはP157のお知らせをよく見てウル技のコーナーに送ってほしい。ミコちゃんやDJへのはげましのおたよりまたは苦情のあるキミはP157と同じあて先で、ウル技DJ係へ送ってね♡　ウル技を採用されたキミには技に応じた認定証をあげるよ

©Nintendo イラスト／渡部孝雄

オトク？決
スーパーキノコ　マリオ

スーパーマリオ

ファイア　フラワー

ファイアマリオ

ルイージ

カンペキ攻略なら

前作マリオに慣れたキミなら、ボクを選んで欲しい。全ワールドをクリアするのなら、ボクの素早い動きが、絶対に必要になるハズだ！

マリオだ！

キノコ王国のパラレルワールドでマリオとルイージが再び大冒険！

キノコ王国に平和を取り戻してくれた、あのマリオとルイージの活躍が再び始まったゾ！　ところはやっぱりキノコ王国。とはいっても、前作をはるかにしのぐ、危険がいっぱいなのだ。出てくるヤツらもゲームの内容も変わらないのに、ドーシテどうして、コイツは手強い。油断するなよッ!!

クリボー

下からパンチ	100点
ふみつける	100点
ファイアボール	100点
無　敵	100点

キノコ王国を裏切った、目ツキの悪いヤツ。いちばんの下っぱで、ふみつけられるとつぶれてしまうのだ

パタパタ

下からパンチ	—
ふみつける	400点
ファイアボール	200点
無　敵	200点

ノコノコに羽がはえた空飛ぶカメ。ミドリが凶暴なのに対しアカはのんびり屋。1度ふむとノコノコに変身

ノコノコ

下からパンチ	100点
ふみつける	100点
ファイアボール	200点
無　敵	200点

カメ一族の兵士でいわゆるタダのカメ。アカは先に足場がないとひき返すが、ミドリはそのまま直進する

ところでこちらはカメ一族

マリオとルイージの行手をさえぎるカメ一族。こちらももう、すっかりオナジミになってしまったネ。だけど甘く見ていると、トツゼンの出現にきっとひどい目にあうゾ！　さァ、敵キャラのリストをおさらいしながら、どうやってコイツを攻略したかを思い出していこうぜ!!

マリオ VS. 対 スーパールイージ どっちが

「スーパーマリオ2」が、前作と最も異なるところが、マリオとルイージのそれぞれに性格がつけられたことなんだ。

マリオは今まで通り、プレイヤーのコントロール操作に素直な動きをしてくれるけれど、ルイージはマリオより、高くジャンプができるようになっているヨ。でも、そのかわりルイージは、走っているときに反対方向のボタンを押しても、ブレーキがききづらく、スリップしてしまう。

?ブロックや隠しブロックなどの"ふしぎブロック"の中には、ルイージじゃないととどかないようなところにあるものもあるし、大きな穴を越えるには、飛距離の長いルイージのほうがだんぜんオトク。でも逆に、せまい足場や、ファイアバーの手前でのブレーキがきかないことを考えると、マリオのほうがトクかもしれないネ。大きな穴や高い足場とかいっても、マリオでも必ずクリアできるはずだからネ。

マリオとルイージ、キミはどっちでゲームスタート?

ウルトラ攻略なら

2ではボクのジャンプ力を使わなければ、出しにくく〜い隠しブロックがたくさんある。大きな穴や高い足場も多い。スミズミまで遊ぶキミはボクを!

ルイージだ!

ファイア フラワー

ファイアルイージ

ゲッソー

ふみつける	1000点
ファイアボール	200点

今回は地上や城の中でもやってくる、しつこいカメ一族の見張り役。水中以外なら上からふみつけられる

プクプク

ふみつける	200点
ファイアボール	200点
無敵	200点

ふだんは水中を泳いでるけど、ピョーンと飛び上がってきたりする。水中では上からふんでもダメなのだ

キラー

ふみつける	200点
ファイアボール	—
無敵	200点

砲台から飛んでくる弾。ユックリだけどしつこいので気をつけよう。ファイアボールはキカナイのだヨ!

パックンフラワー

ふみつける	×
ファイアボール	200点
無敵	200点

土管の中に生息する、誰もがコワがる人喰い花。ヌッと突然出るので注意!ふみつけたら喰われちゃう

トゲゾー

下からパンチ	—
ふみつける	×
ファイアボール	200点
無敵	200点

パイポから生まれるトゲだらけのカメ。モチロンふみつけてもトゲで足がイタイだけなのだ。注意注意!

スーパーマリオ2 テクニックの基礎知識

「スーマリ」っていうのは、「スーパーマリオ」をカッコよく(?)略して呼んだ呼びかた。こんなふうに「スーマリ」のテクニックの中にも、いろんな呼びかたのついているモノがある。これからの攻略法を読んでいく上で、必要ないくつかのコトバをここでいくつかあげて、説明してみよう。

Bボタンダッシュ

Ⓑボタンでスピードをつけて走ること。ジャンプのための助走をつけたり、敵キャラなどの下を急いで走りぬけたりするのに使う。これを十分にして、Ⓐボタンジャンプをめいっぱいすると、大ジャンプをすることができる。

小さな穴はBボタンダッシュで走りぬけることができる　ジョーシキ

しゃがみジャンプ

大きなマリオやルイージを、しゃがんだポーズでジャンプさせること。ジャンプしないと入れないが、そのスペースがせまいときなどに使う。

半歩ずれジャンプ

ブロックの右や左にずれ、となりのブロックをパンチすること。ブロックのないところでやると上に登れたりする。

こーいうふうに、ひとつトナリのブロックをパンチしてしまうのでアルノダ！

カメの甲ら飛び

2になってから増えたテクニック。パタパタの上に乗ると大きくジャンプするのを利用して、渡ることのできない大穴や、高い足場に上がってしまうことができる。

大きな穴があるけれど、どうやって渡ればいいのかと思わず考えてしまう……

甲ら飛びでポーンと渡れば、こんな大穴も一発で渡れてしまうのでアッタョ!!

	メット	ハンマーブロス	毒キノコ	ファイアバー	バブル
下からパンチ	100点	1000点	―		
ふみつける	100点	1000点	×	×	×
ファイアボール	―	1000点	―	―	―
無敵	200点	1000点	―		

メット：全身が鉄の甲らでおおわれた、黒ピカリする強いヤツ　ファイアボールは効かないから、ふんづけるのダ

ハンマーブロス：ピョンッとはねてはハンマーを投げてくるカメの衛兵だ　身軽な動きはカメ一族の中でも注意を要するぞ

毒キノコ：敵か味方か、姿・形は同じでも、取ってしまうとミスになっちゃう　ヘタに出すと、ジャマになるだけだ

ファイアバー：火の玉が連なり、グルグルまわる障害物　もちろんやっつけることはできず、動きを見てよけるしかない

バブル：炎の池から吹き上がる、まっ赤な岩　ファイアボールでやっつけることも、上からふむこともできないヨ

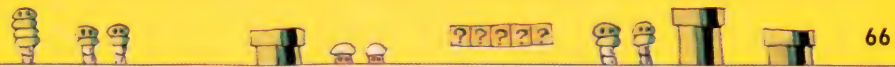
スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

マップを見る前に必ずここを読む!!

「スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法」は、敵キャラなどを除いたものが描かれたイラストを中心に構成されている。マップの上下には、?ブロックの中味や隠しブロックについての説明、クリアのためのアドバイスなどが書いてある。敵キャラの出現範囲やファイアバーの回転方向、リフトの動く方向なども、マップに記入しておいたので参考にして欲しい。下はブロックなどの記号の説明だ。

記号の説明

- ☒ こわせないブロック
- ◎ コイン
- 10 10コインブロック
- P スーパーキノコorファイアフラワー
- ☆ スター
- UP 1UPキノコ
- 毒 毒キノコ

緑丸はスーパージャンプ台、赤丸は普通のジャンプ台

Ⓐボタンジャンプ

Ⓐボタンでマリオやルイージをジャンプさせること。ジャンプの最中にも、十字ボタンを使うことによって、動きをある程度コントロールすることができるので、一見いけそうにもない足場にも行けるよ（コントロールジャンプ）。また、ジャンプの大きさも押す時間で変えられる。

コントロールジャンプを使わないとこんなとこへはこれないのだっ！

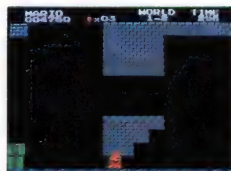
スーパージャンプ台

2になって増えた設置物。土台がふつうのジャンプ台と違って緑色をしており、上に乗ってバネがのびきったときにⒶボタンを押すと、画面の外にまで飛び出すスーパージャンプができる。これで遠くまで飛んでいくことが可能。

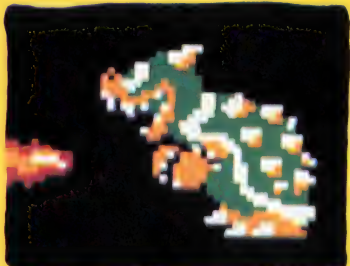
ブレーキング

マリオやルイージが進んでいるときに、進行方向と逆の方向の十字ボタンを押して、動きを止めること。マリオかルイージによって、ブレーキングに要する時間が違うので、それぞれのキャラクタの、コントロールを覚えること。

しゃがみすりぬけ

ブレーキングのときに、左右でなく、十字ボタンの下を押すと、しゃがんだポーズでマリオやルイージがすべる。これを使って1ブロック分しかないすき間に入りこむテク。

ほーらシャガンですりぬけた。ブロックをこわしたら何か出るのかなあ……？

「スーマリ」は、こういった基本テクニックの組み合わせで、ゲームをクリアしていかなければならない。カンタンな操作から、さまざまな動きが広がっていくんだネ！

さあいよいよ、全13ワールド52エリアの完全攻略法がスタートだ！期待してもいいぞっ!!

クッパ

ふみつける	×
ファイアボール	5000点

再度ピーチ姫をさらっていった、カメ一族の大親分。甲らにトゲがあるので上からふめないし、巨体をジャンプさせるので上をとびこえるのもタイヘンだゾ！

パイポ

ふみつける	×
ファイアボール	200点
無敵	200点

ジュゲムが落とすトゲゾーのたまご。ふむことができないし、上から投げられるとイガイガでイタイのだ

ジュゲム

ふみつける	800点
ファイアボール	200点
無敵	200点

雲を操り空を飛び、顔を出してはパイポをポンッと投げつける。しつこく追ってくるから、気をつけよう

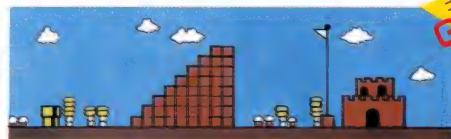
上の段のブロックにいるノコノコを、右側にけとばそう。はねかえってくるのをそのまま待ち、それから追っかけると、1UPが可能だ。はね返ってくるノコノコを足止めし、パタパタをさらにやっつければ、ダブル1UPも可能だ。

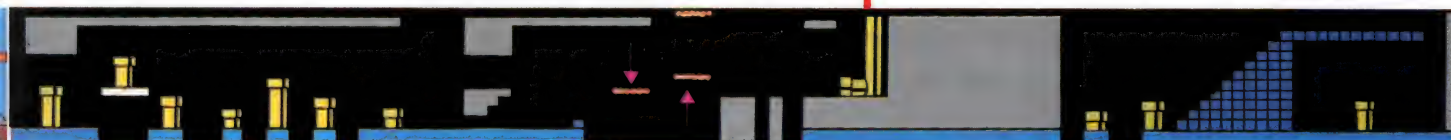
◎◎◎P

むずかしい。上のブロックの上を通っていったん右側に移り、そのあと左にジャンプして土管に飛び移ろう。

このコインの部屋には、天井のブロックの一番左はしにPが隠れている。それを取るには、下の2つの隠しブロックを出し、それをのぼっていってパンチしよう。スーパーキノコのときは右側に逃げてしまうので、右のブロックをパンチしてはね返すこと。部屋の左のカベぎわにある10には注意すること。

ワールド3へ通じるワープゾーンだ。

大きいツクシのすぐ左でジャンプすると◎が出る。その上にもう1つ◎があり、上から右に飛ぶとポール飛び越しができる。

ゴール GOAL

ワールド2へのワープゾーンだ。

ノコノコ

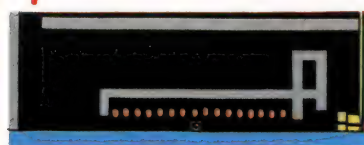
ブロックの右はしに半歩ずれて立って、空中の土管の上にあるブロックの左はしをたたけば☆が出る。すぐ左の土管の上に立てば、自然にスターが取れるはずだ。あとはタイミングよくジャンプして進む。

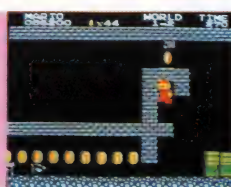
スーパー化してしゃがみすりぬけジャンプでブロックを壊していくと、10があるよ。

ワープゾーンに行くためには、リフトに乗り、一番上に来たところで、天井に渡ること。

隠れ◎を出し、それを上ってワープゾーンに行こう。

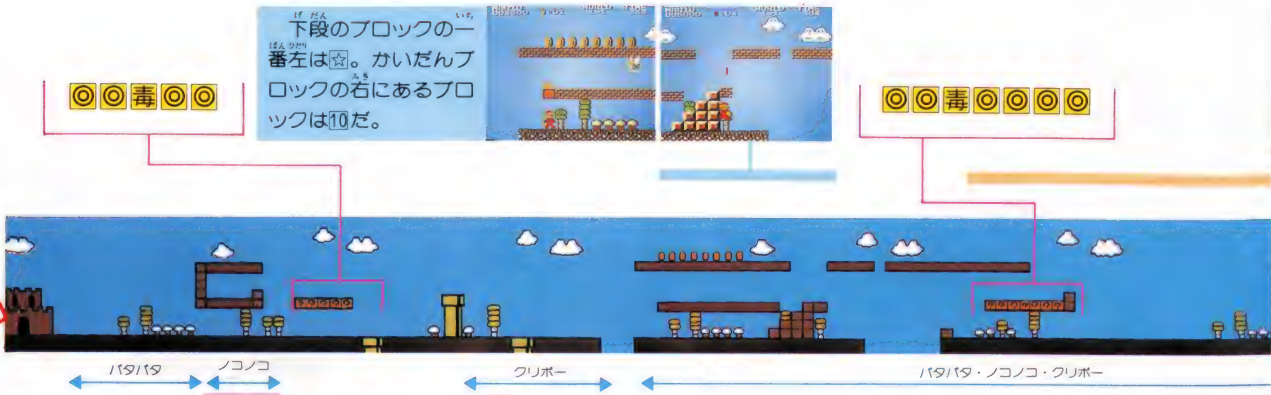
◎◎P

ノコノコ

キラー

床にある砲台には要注意。高いブロックのまん中は10だが、ブロックをどの順番に壊していくかをよく考えないと、ハタンするゾ。

小さなときはBボタンダッシュで、スーパー化しているときでも、Bボタンダッシュして、しゃがみすりぬけ技を使えば、通りぬけられるよ。

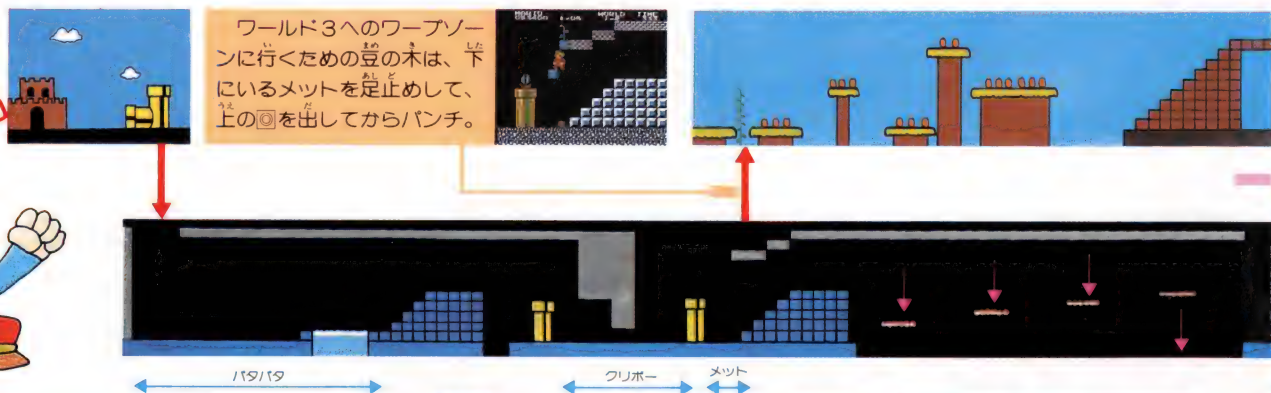
ワールド4へのワープゾーンだ。これはトクしたネ。

Pスーパーキノコ・ファイアフラワー ☆スター

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

下段のブロックの一番左は☆。かいだんブロックの右にあるブロックは10だ。

左はしから2ブロック目をたたくとスーパーキノコが出るが、両端が高くなっているので落ちてこない。キノコを取るためには、右にはじくようにもう一度ブロックをたたくといい。

土管を越えてすぐ、つくしのある場所でジャンプすると、UPが出てくる。

2番目の土管はコインの部屋に通じる入口だ。左の土管から飛び移るのは、上のブロックがじゃまして、ちょっと

ワールド3へのワープゾーンに行くための豆の木は、下にいるメットを足止めして、上の◎を出してからパンチ。

かいだんブロックの真上にあるPは、マリオのときは思いっきり助走していないと出せない。キノコのときは右に動いていって、下に落ちてくるけれど、ファイアフラワーだと取りにくい。

上のブロックの中に、10が隠れているよ。

4つのリフトはすべて下に落ちるリフトだから、タイミングよくジャンプしないと、渡れなくなってしまうよ。

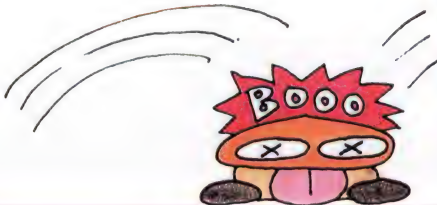
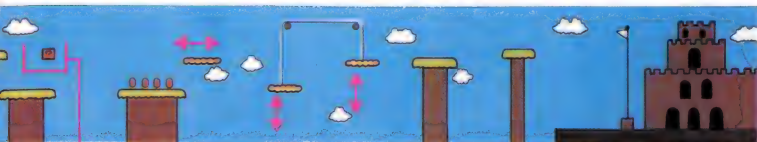
マリオ2㊙知識 1UPテクニック〜第4・第5の方法なのだ〜

スーパーマリオのゲームの楽しみのひとつが、1UP。無限増殖もいいけれど、カメやキノコでの1UPの味はまたカクベツだネ。

前作にあった3つの1UPの方法に、2では新しく2つの方法が加わった。まず「ポール1UP」はゴールのとき、コインの10の位と1の位、タイムの末尾が同じだと出る。もうひとつは「足止め1UP」。これは前作と違い、けとばしたカメを途中で足止めしても、再びけとばせば継続してスコアがアップしていくのを利用した1UPの方法なんだ。

●8000点でカメを足止め！ ●もイチドけって1UPした。

天井には4つ、UPPUPPとブロックが並んでいる。もちろんここではUPをねらうこと。スーパー化しているときは、前もって左のブロックをこわしておき、天井に上がれるようにしてからUPを出せばOKだ。天井に上って追いかけよう。スーパー化していないときは、先のリフトをピョンピョン飛び移り、追いかけていくしかない。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

ゴール GOAL

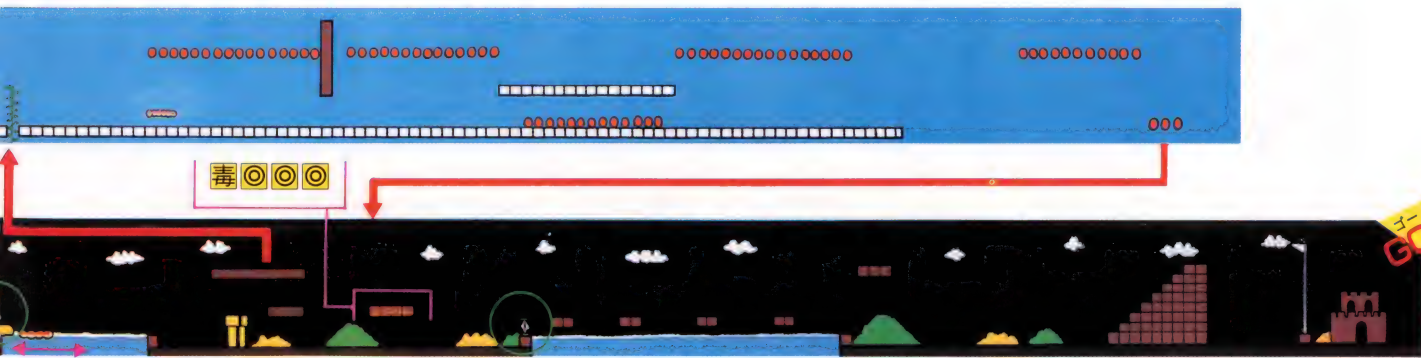
この場所は、クッパの炎が飛んでくる。スーパー化しているときは、しゃがみジャンプをしながら出っぱったブロックの上で、小さなときはくぼみの中で、飛んでくるクッパの炎をやりすごそう。

は、上がこわせないブロックなので、ジャンプするとはねかえってタイミングを乱し、やられやすい。そのため、しゃがみジャンプを使おう。小さいときは、間合いさえ気をつければかんたんだ。

ファイアバーの軸になっている赤いブロックにくっついていると、ファイアバーに当たりやすい。

毒◎◎◎

パタパタ　パタパタ　パタパタ　クリボー

ゴール GOAL

上のブロックから豆の木が出るが、土管の右に2つの◎がかくれているため、スーパー化していないと雲の上に行きにくい。

かいだんブロックをおりてくる、3匹のクリボーには要注意。ナメてかかるとイタイ目にあうよ。

池の中に初登場のスーパージャンプ台だ。使い方は普通のものと変わりはないけど、高く飛び上がり画面の外に消えてしまう。しかしそのあともⒷボタンと十字ボタンのコントロールを忘れずに。

池の上の足場を渡るより、池の手前にあるスーパージャンプ台を使ってイッキに飛び越そう。池を渡りおえたところにある3個並んだ空中ブロックの右はしでジャンプするとUPが出る。

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

1―3 START TIME400

ダッシュ、ダッシュで渡らなくてはいけないので、着地のときスベリ落ちないよう要注意！　ルイージはとくに慎重に。

ジャンプして飛び移るとき、パタパタとゲッソーがジャマだ。むしろ逆に踏み台に利用することを考えたほうがいい。

てんびんリフトの左側でコインを取ってから、右側のリフト、高いほうの島と渡っていこう。あとがラクだヨ。

1―4 START TIME300

?ブロックに隠されたパワーアップキャラを取るには、ファイアフラワーのときは左の足場から

Ⓑボタンダッシュでジャンプして、そのまま広いところに降りよう。キノコの場合は出現させ、右

に渡る感じにジャンプすればOK。ただし、奥にあるファイアバーの回転をよく考えること。

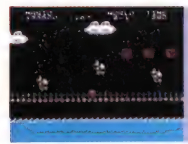
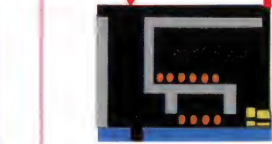
イッキに上の段に乗り、右のファイアバーが下になっているとき、右のかいだんブロックに大きくジャンプ！

長い通路の1本目のファイアバーを越えると、ノコノコがやってくる。スーパー化しているとき

2―1 START TIME400

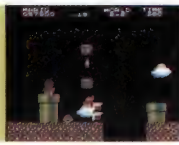
左はしの土管から地下のコインの部屋に行ける。すぐ上のブロックの右はしからジャンプコントロールでその土管に乗るか、右の土管に渡って、Ⓑダッシュジャンプでもどるか、2つの行き方がある。

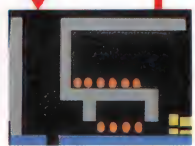
一見すると何もなさそうに見えるが、この島の中央右に◎その上の半歩ずれジャンプでPが出る。

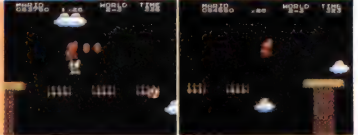
タテにならんでジャマするブロックは、リフトに乗ったままかべすりぬけができる。マップさえ見ておけばけっこうラクだね。

パタパタの出現がはげしいので、ジャンプしてふんづけるというテクが必要だ。自信のないキミは、Ⓑボタンで走りぬけるのがいいよ。橋の終わりにあるパワーアップキャラも忘れずに取ろう。

かいだんブロックの上の、ブロックのまん中からはスターが出現する。これを取ってから、先の土管に進もう。

大きなときはしゃがみ走りぬけで下のコインを取ろう。でっぱった右のブロックをこわしていくと10がある。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

まず上のブロックのPを取ること。ファイアボールが使えるなら、ノコノコをやっつけて10を取る。そして左の土管に入ってコインの部屋へ行く！ ファイアボールが使えないときは、ノコノコをうまく足止めすること。

かいだんブロックの途中に、空中ブロックが1個ある。ここでクリボーをやりすごすとラクだよ。

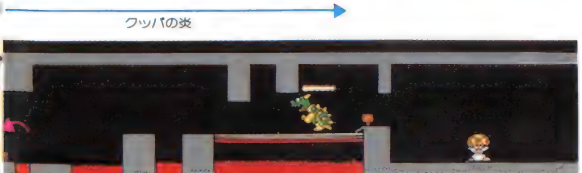
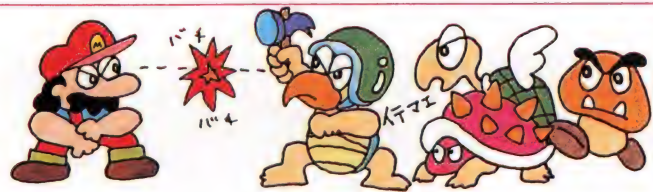
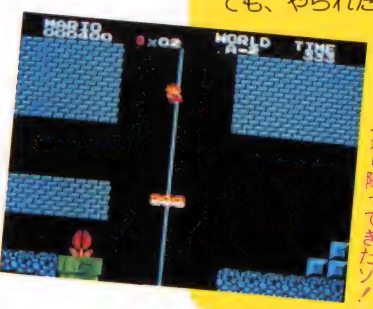
ここは1—1のコインの部屋と同じ。

2つの◎を出現させ、それを使って穴の上に浮かんでいる土管に渡ろう。マリオの場合だと、下の◎に乗るために助走が必要になる。勢いをつけすぎて穴に落ちたりしないように注意しよう。

ポン、ポン、ポン、と行きたいところだが、じゃまするパタパタを確実に落としてから先に進もう。最後のところはちょっと幅が広いので助走をしっかりつけること。

マリオ2㊙知識

ウルテクは消し去られて、また新たなウル技を呼んだのだ

ちょっとムズカしい話かもしれないけれど、「マリオ2」では前作で起こってしまった、イロイロな㊙技、ウルテクを、できないようにしてあるんだ。"バグ"と呼ばれる、ゲーム上のミスを、「2」にするときに、いくつか直したというわけ。

でもやっぱり、イロイロとウルテクは生まれてくるんだナ。たとえばスゴークひもの長い天びんリフトがあって、これは画面から消えないと、ひもからはずれないんだけど、それを下に落とすまで、マリオたちを上に乗っけていなくてはならなくなってしまった。つまりマリオたちが少しくらい、画面の下にいっちゃっても、やられたことにならないというワケ。ところがこのために、下に消えて上から出てくるリフトにずっと乗っていると、マリオたちが再び上から出てくる……ナーンテ現象が起こっちゃったんだ。

●おっと上から降ってきたゾ!

クッパの前だというのに10が……。ファイアを使えるとき以外は無理せずクリアしよう。

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

2−2 START TIME400

まず、Ⓑボタンダッシュで、1個だけ出っぱっているブロックの手前でジャンプする。かいだんブロックを下まで降りきって、先の土管のパックンフラワーが、引っ込みそうになったところで、一気にジャンプしよう。

Ⓑボタンダッシュで、ホップ、ステップ、ジャンプと飛び越えるか、1回ずつ順序よくジャンプするか、どちらかで進もう。

ここでスターを取ってしまうと、このあと集団で出てくるノコノコを利用した1UP技が使えなくなるから注意。

2−3 START TIME400

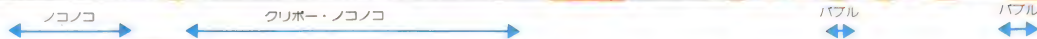
みんなが悩まされるつり橋面だ。途中でカメたちも登場するから、ただひたすら走ればいいというわけにはいかないからそのつもりで。Ⓑボタンダッシュでないと渡りにくいとこもある。とにかく、まずはマップをよく確認しよう。

まずはここのⓅでヒト息つけよう。これで一度だけならやられてもだいじょうぶだネ。

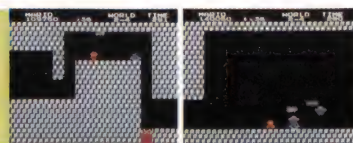
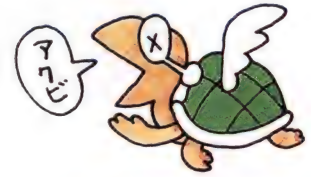
近寄ってくるゲッソーにジャンプしたときぶつからないよう注意。ジャンプする高さを最小限におさえて逃げ切ろう。

ファイアバーの回転に注意しながら、バーの中心にあるブロックを踏み台にして大ジャンプだ。かいだんブロックの上には、Ⓟもかくれている。スーパーキノコのときは、2段ぐらい左に戻ると取れるはずだ。

上よりも、下の通路のほうが走り抜けやすい。スーパー化しているときはファイアバーに注意しながら、小さいときは一気にⒷボタンダッシュで走り抜けられる。ただし、ブロックの切れ目からバブルがとび出してくるので十分注意しよう。

2−4 START TIME300

急いで上の段に上がり、ノコノコをふんづけて右にけとばそう。そしてそのままⒷボタンダッシュで右に走れば1UPも夢じゃないよ。はね返ってくるノコノコにぶつからないように、十分注意しよう。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　⑩10コインブロック　✕こわせないブロック　毒毒キノコ　UP1UPキノコ

アクビ

ここの🄿は、スーパールイージでないと出しにくい。飛んでいるパタパタを利用した甲ら飛びで、真上にジャンプすれば出せないこともないが、まごまごしていると🄿は右の穴に落ちてしまう。

スーパージャンプ台を使えばポール越えができるが、その先はワールド1だよ。

ノコノコ

パタパタ

ゴール GOAL

パタパタの甲ら飛びで渡ってもいいが、得点をあげる以外に意味はない。無理せずに渡ったほうがいい。

ワールド1に戻されてしまうワープゾーンだ。

ワーン

ヒエ〜

この土管からコインの部屋に入ると後ろへ戻されるので、時間のあるかぎり何度でも行くことができるよ。

ゴール GOAL

ゲッソー・プクプク

1—2と同じく、🄾ブロックが2つ隠されている。

パタパタ

ノコノコ

ノコノコ

フワフワと水中を上下するパタパタは、動きがゆっくりなだけジャマだ。あせらずにいこう。

閉じこめられ気味の空間なので、吸いこまれないように注意しよう。

上・中・下とどこを通ってもけっこうムズカしい。とくに絶対避けたいのがまん中の段だ。ここには逃げ道が1カ所しかないから、敵にかこまれるとアウトだよ。気をつけて。

🄿スーパーキノコ・ファイアフラワー ☆スター

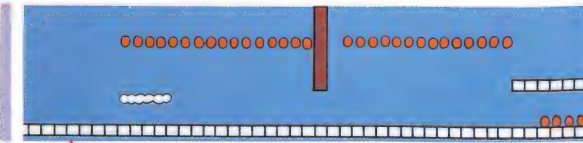
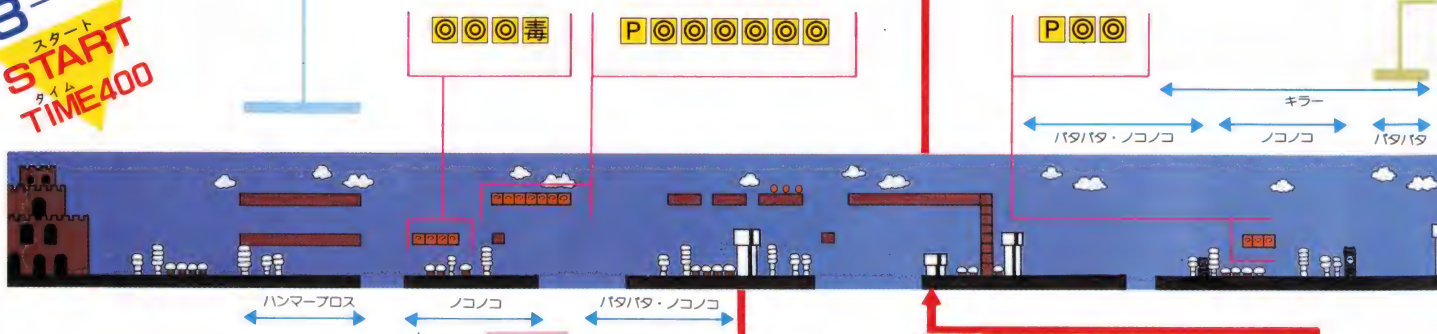
3—1 START TIME400

おなじみのハンマーブロスの登場だ。前作で苦しめられたキミも、ここは接近戦で勝負しよう。2匹をじっくりとやっつけてから、下段のブロックに隠れている☆を出そう。

ここは2—1のものと同じボーナス面だ。

◎◎◎毒　P◎◎◎◎◎◎　P◎◎

キラー　パタパタ・ノコノコ　ノコノコ　パタパタ

ハンマーブロス　ノコノコ　パタパタ・ノコノコ

左はしのPをたたいたとき、キノコが出る場合は右にうごいて穴に落ちてしまうので、すぐブロックの上にのぼって追いかけよう。他の?ブロックは、無理してパンチする必要はないヨ。

ここには豆の木とPが隠れている。ボーナスキャラは2つ同時に出ないから、まず豆の木を出し、Pを取ってから雲の上に行こう。

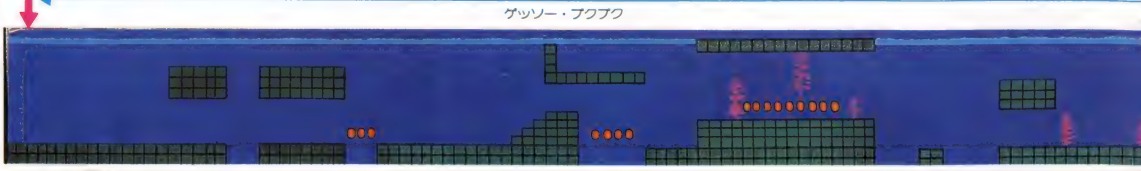
ブロックとブロックの間にそれぞれ◎があるが、左側はスーパールイージ以外ムリだ。

この土管に入ると、ワープゾーンに行くしかなくなるゾ。

キラー

この地下の面は1—2のものと同じだ。

このコインの部屋は1—2と同じものだ。

3—2 START TIME400

やっぱり出ました水中面。2では、カメたちもノンビリ海中を散歩しているよ。しかし、マップは穴のあいているところも多く、地形もかなり複雑になっている。コインをゾロ目にすることを考えながら、海中散歩に出発だ。

ゲッソー・プクプク

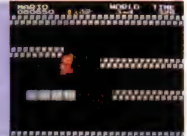
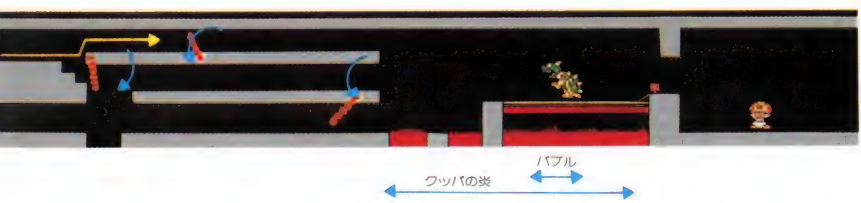
ノコノコ

水中面にノコノコが登場するが、動きに気をつけていれば、自然にコインはとれる。水中面では、敵はファイアボール以外ではやっつけられないので注意しよう。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒毒キノコ　UP 1UPキノコ

一見、下の土管づたいに進むように見えるが、じつは、まず島の上の2つの隠し◎を出して、その後、上のブロックを渡るのが正解。
ここにある2つのリフトは落ちるヤツだが、リフトの幅を目イッパイ使ってⒷダッシュジャンプをしよう。そうすれば、下の土管を気にすることなく先へ進めるよ。矢印を参考に先を急ごう。

1UPを狙うのなら、パタパタが上に上がりきったトコロで甲ら飛びだ。ポール越えをしてからじっくりと狙おう。

だと、上に乗っても左に落ちてしまうので、隠れブロックは2つ以上必ず出すようにしよう。

この3―4は「ワナの面」だ。コースのあちこちに、いくつかのチェックポイントがあって、そこを通っていないと、先に進めないようになっている。また、ワナは、ループ（先へ進めず、つながっているトコロ）ごとに、いくつかのゾーンに分けられていることがある。この3―4では、マップ上の線のように進むと、ワナが解けるよ。

◆あんなところのファイアフラワー、どうやって取るの？

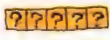
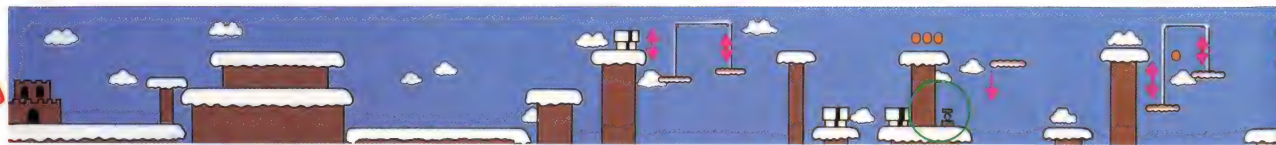
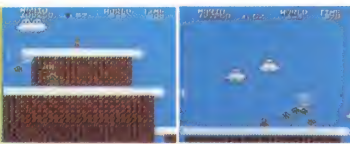
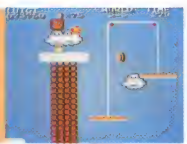
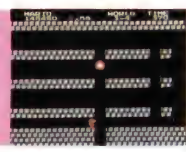
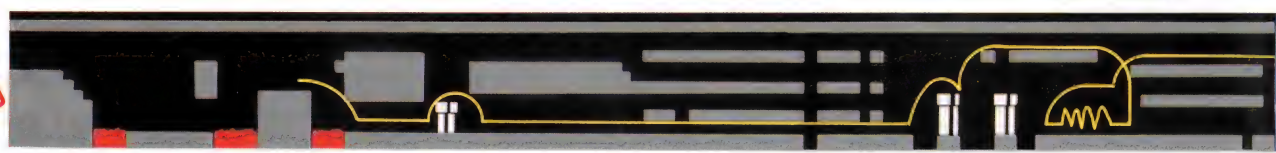
◆土管の左にはまりこんでとエイッエイッ！ ヤア〜ッ!!

◆どうだ!! これでミゴトにファイアルイージに変身したゾ ヤッタネ

ワールド1からワールド4までの、雲の上のボーナスステージで、ドドーンとそびえ立っているブロックも、このカベすりぬけのテクを使うといいよ。

リフトに乗ったまま、十字ボタンの左を押していると、ジャマなブロックをすんなりとすりぬけてくれるのだ。これでコインがますます稼げるというものだネ！

このほかにも、カベすりぬけのテクニックを使ってイロンなことができそうだ。キミも、キミ自身の完全攻略法を編み出して友達に自慢できるスーパープレイヤーになろうじゃないか！ サアじっくり研究研究!!

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

天びんリフトは飛び移るタイミングをしっかり計って渡ろう。右のコインのある島にも大ジャンプすれば渡れるぞ。

Ⓑボタンダッシュでポンポンと最上段に上がり、フワフワ飛んでいるパタパタを、ふんづけて左にキックしよう。すると、はね返ってくるから、それにあわせて追いかければ1UPできるよ。

スーパージャンプ台を使って、イッキに高い島の上へ。Pを取ってパワーアップだ。

このスキ間はⒷボタンダッシュを使って走りぬければ、バブルにやられないで通過できるゾ。

ここの隠れブロックを出さないと上に行けないので、ワナが解けない。また1つだけ出しただけ

最初の炎の池も、3つ目の炎の池も、左の足場からⒷボタンダッシュを使うと、ジャンプしなくてもそのまま渡ることができるのだ。

この先のワナは小さくなっていないとクリアできない。スーパー化しているときは、わざとこのパックンフラワーにやられておこう。

ここにPがかくれているが、スーパーキノコはすぐ右に落ちてしまう。急いで取りにいこう。

マリオ2㊙知識 2ではカベのすりぬけ技は、ジョーシキの必修テクニックなんだもんネ！

スーパーマリオのウル技の中でも、イロイロとボクたちを楽しませてくれたのが、カベすりぬけのテクニック。このテクニックが使えなければちょっと取るのがムズカしいようなPなんかが、2では登場しているヨ。

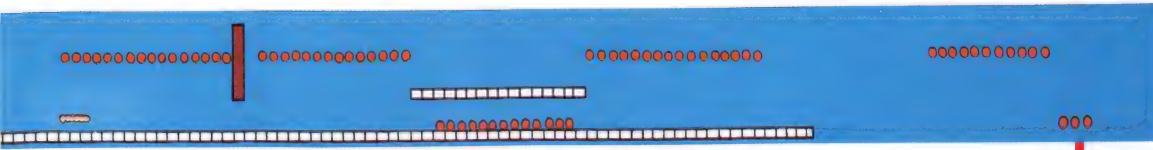
ワールド8では、スーパールイージでないと絶対出せないようなところにPが隠れている。これは、さかさ土管の土台になっているブロックのところにあるよ。

そこでは土管を使って、「マリオの滝のぼり」と呼ばれているテクニックを使おう。そうすると、そのはるか高い位置にあるブロックを、パンチすることができる。これだけじゃちょっとわかりにくいだろうから、右ページの写真を見て欲しい。ルイージが、はるか上に咲いたファイアフラワーを取るまでの、涙(?)の物語なのだ。

こういった現象は、嵐の中でもよく起こる。マリオたちがいきなり土管の中なんかをすりぬけてしまうことがあるのだ。見ているほうはオモシロイけれど、ゲームしている人はビックリ！　土管のむこうの穴に落ちたり、敵にやられちゃったりするんだからネ……。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒キノコ　UP 1UPキノコ

ワールド4 エリア1—2

◎P ◎◎◎◎◎◎ ◎

かいだんブロックの右に2つの◎が隠れている。ポール飛びつき1UPのためのコインの数をここで調節しよう。

うそ?!!

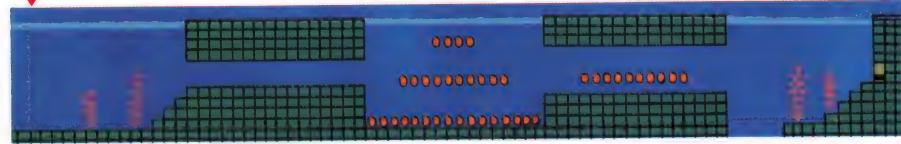
GOAL ゴール

ポキッ

ジュゲム・パイポ・トゲゾー

クリボー

土管の左のブロックから豆の木が出る。ジュゲムたちに気をつけて、?を足場に雲の上へ。ただし、雲の上に行くと後にもどされてしまうので、TIMEに余裕がなければ先へ進むこと。

勢いをつけたままPが出る?ブロックをパンチして、穴を越えよう。キノコならそのままで取れる。そのあと?の上に上がり、水中面にワープだ。

中央のコインがたくさんあるところは、敵も多いので十分注意しよう。

メット・ゲッソー

ゲッソー

P◎◎◎◎◎◎◎毒

ハンマーブロスは、Bダッシュでジャンプして、やりすごせ。?やコインの部屋がもったいないけれど、ファイアボールが使えないときは、ブロックの上を走ってクリアだ。

◎◎◎◎◎◎◎

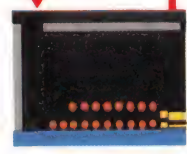
GOAL ゴール

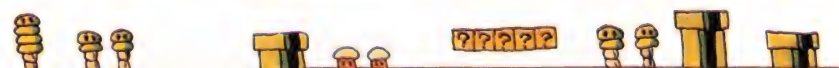
キラー・ノコノコ

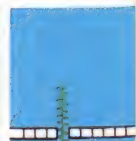
ハンマーブロス

ハンマーブロス

パタパタ

10はちょうど穴の真上にある。だから、スーパー化しているときは無視してしまおう。小さいときは半歩ずれパンチでOKだ。

ここは1—1のコインの部屋と同じだ。

ジャマなパタパタは、まっ先にやっつけること。

4-1 START TIME400

ここは2－1のボーナス面と同じ。

隠し◎を出し、ジュゲムをやっつけよう。そのあとで10を取るといい。

◎◎◎◎◎◎P

◎◎毒

ジュゲム・パイポ・トゲゾー

広い池が行く手をさえぎっている。ここは助走をつけて、ジャンプ台で大きく飛んで池を越えよう。Ⓐボタンを押すタイミングが重要だ。

かいだんブロックの右にUPがある。忘れて行きすぎないようにしよう。

4-2 START TIME400

P

☆◎◎

ノコノコを足止めし、ジュゲムがパイポを落としてくるのを待とう。ノコノコを右にけとばしては足止め、またけとばしてというのをくり返せば1UP以上も可能だ。手前で☆を取ってしまったときは、無敵が解けるのを待つこと。

キラー　メット

ノコノコ・クリボー・ジュゲム・パイポ・トゲゾー

スタートするとすぐ、砲台がたくさんあるので、あわてずに行こう。Pを取るときも、発射されるキラーに十分注意して。

Pを取るには、せまいすき間に入りこまなくてはいけない。スーパー化していると、出すのがむずかしい。

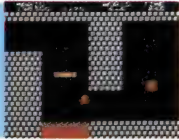
記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

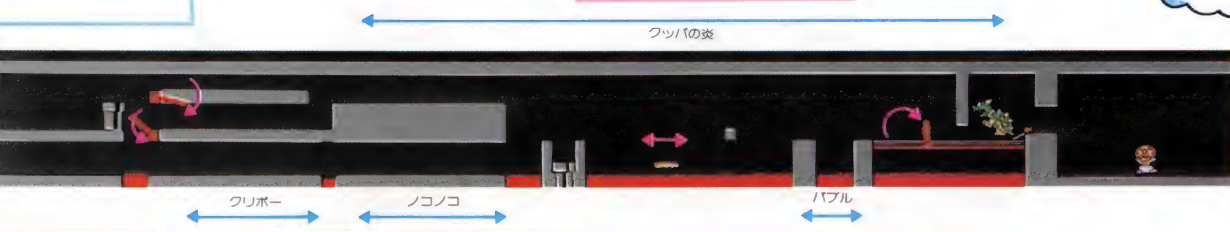
天びんリフトからコインのある高い島に渡りそこねた場合は、ⒶⒷボタンをフルに使ってこの先の島に渡るしかない。目いっぱいⒷボタンダッシュをかけないと、マリオは渡れないよ。

キラー　ノコノコ　パタパタ

島のすぐ右にある落ちるリフトは、位置が低いので、その先の天びんリフトに飛び移るとき十分注意しよう。とくに、このあたりからキラーが飛んでくる。ジャンプの途中でキラーに当たらないよう、そのタイミングを十分計算しておくこと。

ルイージなら普通にジャンプして1つずつ飛んでいくことができるけど、マリオの場合はⒷボタンダッシュとブレーキをうまく使って、スピードにのった連続ジャンプ技をつかって渡っていこう。

チビのときは、Ⓑダッシュのままカベにぶつかれば渡れるが、大きくなっているときは、適当な位置でジャンプしないといけない。

足場とリフトの間隔が広く、クッパの炎も飛んでくるのでジャンプのタイミングがむずかしい。じっとガマン、ガマン。

クッパの炎

クリボー　ノコノコ　バブル

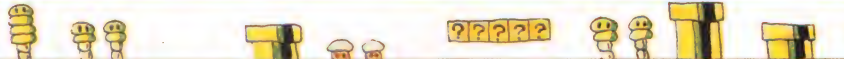
助走をつけて、ジャンプでハンマーブロスを越えてしまおう。上下どちらも、危険性は同じくらいだ。

上にあがれそうだが、隠しブロックがあって穴をふさがれてしまう。Ⓟも隠れているが、スーパーキノコの場合、右に追いかけていかなければいけない。ファイアフラワーなら取るのは不可能。

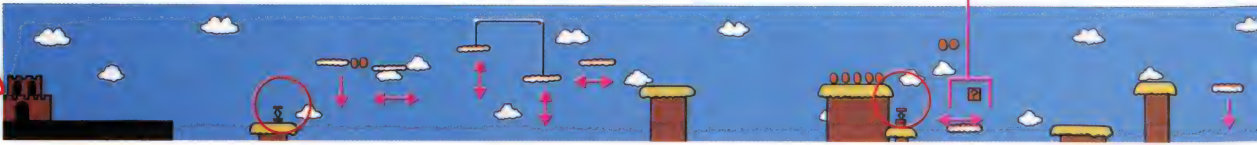
●よっ！　これがウワサのポールとびこしなのだ。にくいネっ、このォマリオォ……ッ!!

●オヤ、こんなところにジャンプ台があるネ

●旗のむこう側におりると、変なブロックが

●おっとここはワープゾーンだったのネ！　ボクちぃーとも知らなかったダス！　ホエッ

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

ここは右の島の左側でフワフワ飛んでいるパタパタを画面に見えるようにしてから、そのパタパタに向かってジャンプ。パタパタを使った甲ら飛びで次の島に渡るしかないのだ。

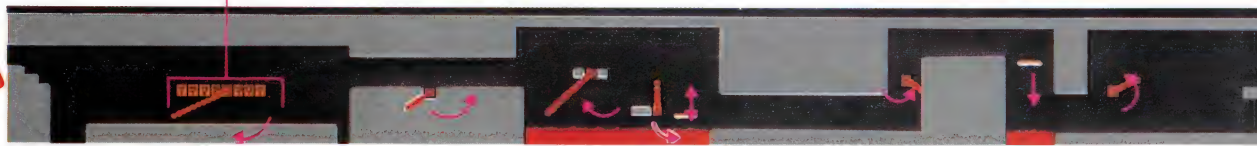
4—3 START TIME400

ジャンプ台のある島に渡るにはとても広い穴なので、Ⓑボタンダッシュをしないと失敗するよ。

空中にある?はP。リフトとのタイミングをよく考えてパンチしないと下へ落っこちてしまうよ。

◎◎P◎×◎◎◎

近づいてくるクリボーに注意。スピーディにクリアしてもいいが、手前でじっくり待ってやっつけるのが安全策だ。

たて穴の中心でまわっているファイアバー。この軸にあたるブロックを足場にして、上に上がらなくてはいけない。3匹やってくるノコノコたちをやっつけてから進んでいくこと。マリオだと三角とびが必要。

4—4 START TIME400

ここのPから出てきたものがスーパーキノコの場合、右に落ちてくるので、ファイアバーが画面から消えてしまう位置までうごいて、その場所で待って取る。ファイアフラワーの場合は、いったんもどり、ファイアバーが下に向かっているうちに、ブロックの上にのぼって取ること。

2つの足場を、ポンポンとジャンプしていけば渡れる。ファイアバーの動きさえ注意すればカンタンだ。

マリオ2㊙知識 2になって可能になった幻のウル技たちに、スポットライトをあててみた

スーパーマリオ2には、前マリオのヒットの感謝の意をこめてか、いくつかのウル技ができなくなったのと逆に、"幻"とウワサのあったウル技が、新たにできるようになっているんだ。

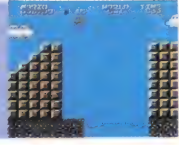
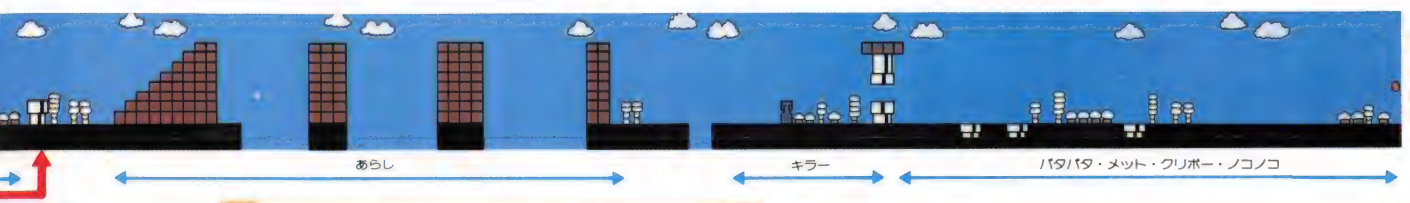
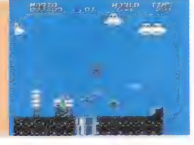
「ポール越え」はその最たる技のひとつで、今回はルイージなら、うまくスピードにさえ乗ればほとんどのエリアで、マリオでも、エリアによってはちゃ〜んとできるようになっているんだ。

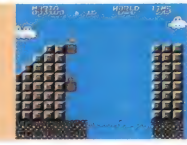
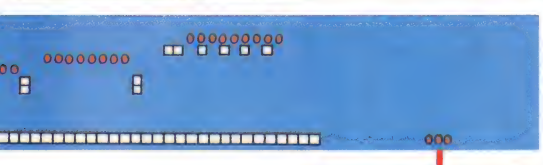
ただし、ポールのむこうにはほとんどの場合、なにもない。3—1のように、その先にワープゾーンがあるところもあるけれど、まず役に立たないと言っちゃっていい。1UPを狙うときなどは、利用価値があるカナ?

それから「ワールド9」も、2になってから入った新しいモノ。前作では、機械のノイズから起こったワールド256で大騒ぎになってしまったけれど、こんどはちゃ〜んと入っているなんて、ニクイと思わないか?

また、ボーナスキャラが画面内にひとつしか出ないというのは、2では公認技になっている。これを利用したヒッカケ面も多いので、出すときは1つずつ確実にネ!

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック 10 10コインブロック ×こわせないブロック 毒 毒キノコ UP 1UPキノコ

はじめて体験する嵐。立ち止まっているのがむずかしいから、頂上から左へ2段おりたところから加速をつけるように頂上に小さくジャンプ、そして、Ⓑボタンダッシュの大ジャンプを4連発だ。

最初に現れたパタパタを、右にころがし、そのまま後を追っていくと2UPも可能だ。

壁にぶつかってUターンする三角飛びを利用して、コインのある場所にあがろう。天井の左はしはP、右から3つ目は10だ。

かいだんブロックの右におりて、壁ぞいに隠された◎とUPを出そう。

ここでは、Ⓑボタンをずっと押したままにして雲に乗ろう。すぐダッシュがかけられるから、高いところにコインが出てきても、すぐ取れるはずだ。

とびとびの雲はⒷボタンダッシュで走りぬけ、下へおりてもう一度移動する雲に乗ろう。雲のリフトを追い抜くぐらいスピーディに。

ルイージのときは、パックンフラワーに注意しながら土管の上でⒷボタンダッシュして、ポールを飛び越えよう。6ワールドのワープゾーンに行けるよ。

ここはワールド6へのワープゾーンだ。

マリオ2㊙知識 ブロックにもいろいろありましてネ

このゲームの楽しみは、ナンといってもブロックの中に隠された、いろいろなボーナスキャラを探し出すこと。ボクらをビックリさせるようなところから、イロンなものが飛び出すんだ。

その中の「10コインブロック」というのは、パンチをするとコインが湧き出すフシギなブロック。どうして「10」かというと、"はじめにパンチしてから、TIMEが10カウント減るあいだコインが出るから" なんだ。つまりキミのコントローラ操作で、コインの枚数が変わってくるというワケ。まあ15枚くらいが限度カナ？　キミと友達と、どっちが10コインブロックでコインをたくさん出せるカナ？

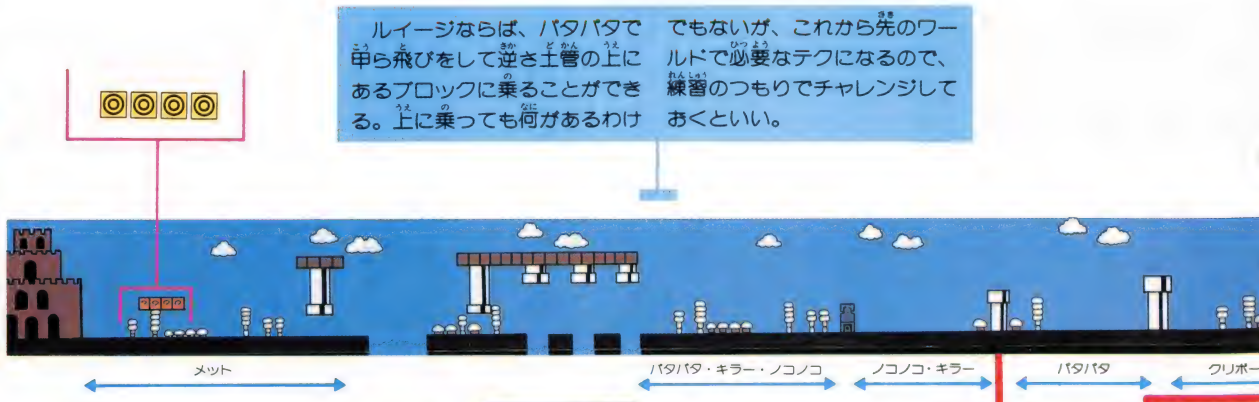
マリオ2㊙知識 この敵キャラのここが違うゾ!!

「スーパーマリオ2」になって、ちょっとだけ敵キャラの種類が増えた。見た目には同じようでも、イザ戦うと"ナンデ!?" と思うくらいムズカシいヤツらがいるのダ。

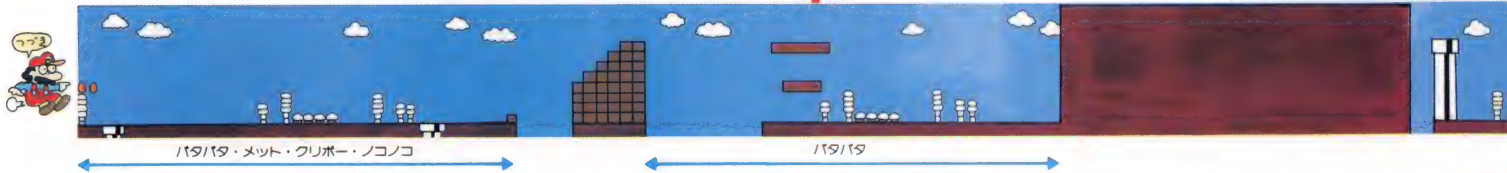
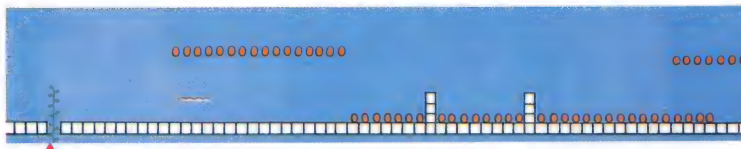
まず変わったのがパックンフラワー。ワールド4以降は、アカに変わり、その名も「恐怖のパックンフラワー」だ。コイツはふつうのモノと違い、出てくる土管のそばに行っても、顔を出す。さかさ土管のパックンフラワーは真下にいても出るので注意!!

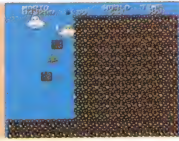
ハンマーブロスも急接近してくるヤツが増えた。心してかかれ!!

マリオがそばにいってもパク
さかさ土管は真上からパクリ
ふつうのハンマーブロスだヨ
テクテク接近には要注意だネ

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

ルイージならば、パタパタで甲ら飛びをして逆さ土管の上にあるブロックに乗ることができる。上に乗っても何があるわけでもないが、これから先のワールドで必要なテクになるので、練習のつもりでチャレンジしておくといい。

初登場の逆さ土管。下に床のあるところなら、パックンフラワー出現のタイミングを計って走りぬければいいが、ジャンプしなければならないところは要注意。Ⓐボタンの押し方がポイントだ。ジャンプの高さを自由に調節できるよう、何度も練習してみよう。

ここは複合ジャンプで穴を越える。まず、Ⓑボタンを押して小さなジャンプで手前のブロックに乗り、すぐ大きくジャンプしてかいだんブロックに渡るといい。次のパタパタのいる穴は、Ⓑボタンダッシュの大ジャンプでOKだ。

小さなマリオのときは、上段のブロック右はしにある豆の木を出してもそのままではのぼっていけない。しかしさいわいにも、この場所にはパタパタが飛んでいる。そこで、パタパタを利用した甲ら飛びを使ってのぼっていこう。

行き止まりに見えるが、隠れた2つの◎ブロックを足場にして壁の上にのぼれるよ。

マリオ2㊙知識 試験には出ないけれど、知っておきたいマリオの用語集を伝授しちゃおう

前作「スーパーマリオ」を知らないっていう人は、まずいないと思うけど、ここでは攻略法の中で使われる、いろいろな"コトバ"について説明しちゃおう。

地上面：背景に山や草むらなどが見えるエリアのこと。

地下面：土管にもぐり、地下に入っていくところからスタートするエリアのこと。エリアの途中から土管に入っていく、1画面ないし2画面分のところは、「地下のコインの部屋」と呼ぶ。

水中面：マリオやルイージが泳いで進むエリア。

アスレチック面：背景は雲だけで、地上面のように下がブロックでないエリア。マリオたちが足場にして進んで行くのは「島」と呼ぶ。

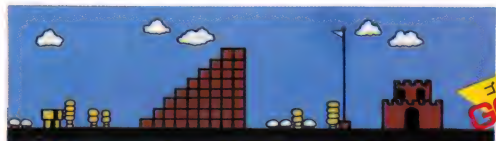
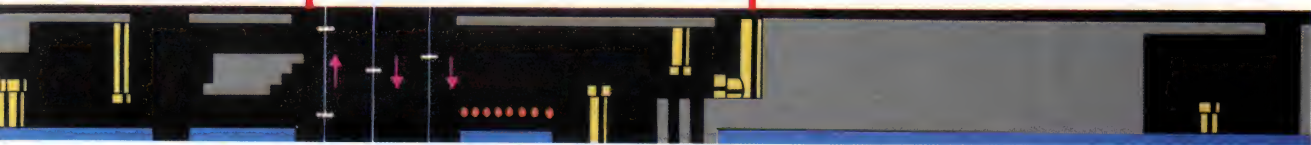
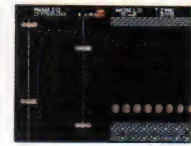
つり橋の面・雲の上のボーナスステージ：見ての通りです。

城の面：各ワールドのエリア4にあたる。ワールド9だけは、城の面がありません。

○これがアスレチック面。島から島へ飛んだりはねたり！

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　⑩10コインブロック　☒こわせないブロック　毒毒キノコ　UP 1UPキノコ

ここはワールド8へのワープゾーン。いきなり最終ワールドへチャレンジなのだ。

GOAL

このゴール前は、1―2などと同じように2つの隠れ◎があり、それを利用して旗に飛びつこう。

リフトはあわてずに、ひとつずつ確実に渡ること。テクニシャンのキミは、右の天井に渡るとラクにクリアできるゾ。

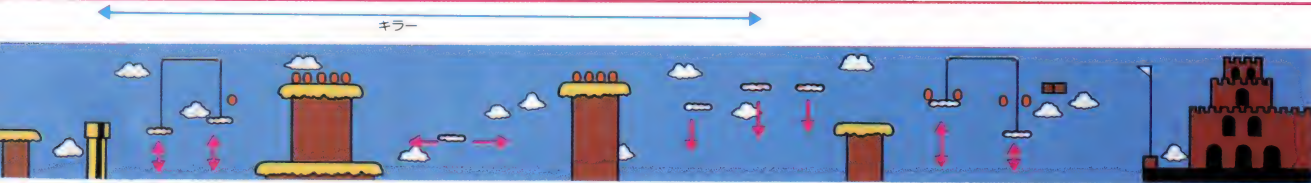
まず1つ目の土管に渡り、右の逆さ土管のパックンフラワーのうごきに気をつけながらジャンプしよう。右の足場にうまく着地できたら、そのままⒷボタンダッシュで走り、地上への通路に入れ。

リフトを使って天井にあがり、そのまま進むと、ワールド7へのワープゾーンに出た。

キラー

GOAL

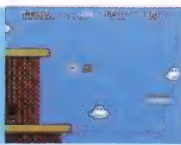
ゲッソー

パタパタ

ここで気をつけるのはキラーだ。うまくてんびんリフトに乗って、コインのある上の島に渡ろう。

右のコインのある島へ渡るには、リフトが右に、パタパタが上にきたとき、Ⓑボタンダッシュでイッキに宙を飛びだ。そのさい、キラーが飛んできてよくやられるので、十分注意しよう。

止まらずに、イッキに4連ジャンプ！ もちろんⒷダッシュは必要。キラーも最初の一発だけで、あとはもう来ないよ。

右はしの、下から2段目のブロックの中には、⑩ブロックが隠されているぞ。

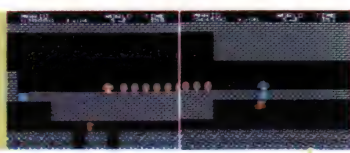
島に降りたとたんにキラーにおそわれることがあるので注意。ゲッソーは、上段から下段へ降りながらやっつけると安全だ。

マリオ2⑩知識 天びんリフトで1000点……

天びんリフトの片側にずっと乗っていると、リフトが切れて1000点入るのは、みんなモチロン知っているよネ。

ところが2では、リフトのヒモが長すぎて、画面のはるか下にまで下がらないと、ヒモが切れないんだ。モチロンそれでは、奈落の底に落っこちて、1人アウト！ う～ん、これは役に立たないなあ……。

❶アレ、どこにいった

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

コインの並んでいるブロックのとなりにⓅ、その4つ先に毒がある。「ボーナスキャラは1画面に1個」しか出ないのを忘れずに！

豆の木を出すには、Ⓑボタン加速を使おう。一度、左側へおりてからもう一度リフトに乗って豆の木へ。ワープを使わない場合は、ブロックの左はしの10と、この先のコインとでポール1UPを。

Ⓟがあったぞ。

ここの☆は必ず取っておきたい。無敵のうちに3連リフトの手前まで行くとラクだよ。

左のカベにそってⓅが隠れているのだ。

穴の手前に10が隠れている。

天井にあるUPは、天井に穴をあけ追いかけるのが安全だけれど、スーパールイージじゃないとできない。そうでないときは、落ちてくるところまでひたすら追いかけて走ること。また、土管のすぐ左のブロックからは毒が出るので注意。

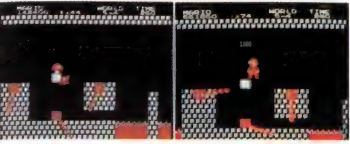
安心してリフトに乗っていると、下からパックンフラワーにやられたり、パタパタにはね上げられたりして思わぬ失敗をする。ジャンプして敵をかわそう。島へ移るにもジャンプしないと無理だ。

大きな島の右上のほうに隠れⓅが。ぜひ取ること！

ここも、右上の土管へ行くためにパタパタの甲ら飛びをしなければならない。2匹とも上へ行ったとき思いきってⒷダッシュジャンプ!! コントロールしながら土管わきのブロックへ渡ろう。

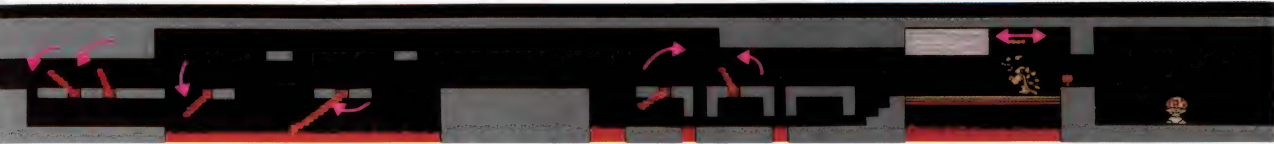
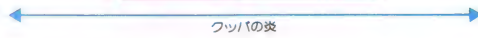
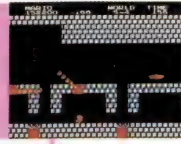
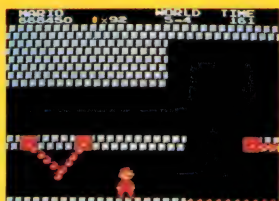
マリオ2㊙知識　お星さまはいくつ輝くのか!?

タイトル画面につく星は、ピーチ姫を助けた"スーパープレイヤー"の称号だっていうのはみんな知ってるよネ。8つ集めると、裏ワールドが遊べるし、画面に輝く星を見るのは、気持ちがイイ。

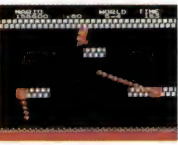
この星は、ワールド8とワールドDをクリアすると1つずつ増え、最高24コまで集めることができるんだ。24コ以降はず〜っと同じ。2列になって輝く星を、キミは見られるカナ!? ガンバって、ウルトラスーパープレイヤーをめざそう!!

記号の説明 ◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

チビマリオのときは下段をⒷ加速で突っ走ればよいが、大きいときは、上段をバーとクッパの炎をよけながら進まなくてはいけない。

クッパの炎

バブル　バブル　バブル

ファイアバーとのタイミングを計って、Ⓑボタンダッシュの大ジャンプで渡っていくとラクだ。

大きなマリオのときは、踏み切りをギリギリにしないと天井にぶつかって下に落ちるので注意！

マリオ2㊙知識 キミ流の経路を見つけ出せ

ファイアバーとかの回転のタイミングは、マリオたちがいつそこにたどり着いたかで決まる。いくつもファイアバーが並んでいても、キミのコントロールひとつでラクにクリアするのが可能なんだ。

えいっと速攻でクリアだぜ！

嵐の中でのリフトは、コントロールの微妙さが決め手になる。リフトの上で小さなジャンプをくり返したり、左右に少しずつコントロールしたりしながら、右の土管へジャンプしよう。

左側のリフトに乗ったら、その上で小さなジャンプで降下を調節し、パックンフラワーとのタイミングを合わせて土管の下までリフトが降りた位置から左にジャンプする。ここで水中面に入ってしまえば、左右にうごくリフトの向こう側に出るのでラクだ。

ここはとにかく、パックンフラワーとのタイミングだけが問題だ。あせることはないよ。

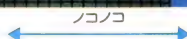
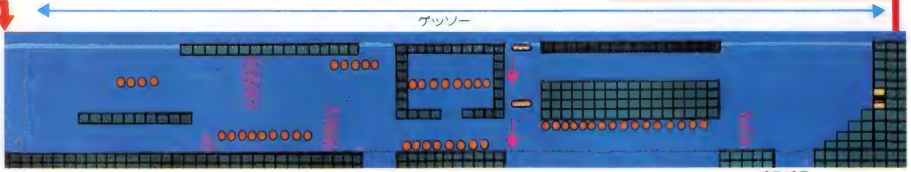
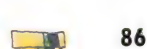
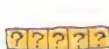
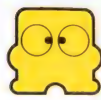
嵐

パタパタ

ゲッソー

ノコノコ　パタパタ

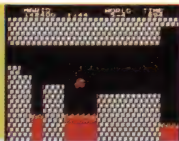
ルイージならⒶⒷボタンを活用して、砲台⊟かいだんブロック⊟逆さ土管の上と進めば、ラクラククリアができるぞ。

◎◎◎P◎◎◎◎◎◎◎◎毒◎◎◎◎

この水中面は、もたもたしないで速攻でクリアしよう。ここはコインがたくさんあるけど、量を狙うより数の調節をしてポール1UPを狙おう。中央にあるリフトに押し下げられないように注意。

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

この城の面は全体的に足場がせまく、連続ジャンプが勝負のわかれめとなっている。Ⓑボタンダッシュを使わないと渡れないところもあるけど、ほとんどのところは、Ⓐボタンのみのコントロールで、ポンポンと渡っていくことができる。

Ⓟを取るためには、その上で待ち、下のファイアバーが過ぎたら右側から降りて、ブロックをたたく。スーパーキノコの場合は落ちる前に右からジャンプして取る。とにかく素早くやることだ。

5—4 START TIME300

スタートしてすぐの、ブロックの上からⒷボタンダッシュで走っていくだけで、普通なら渡れないような穴を飛び越してジャンプしなくても2つ先のブロックに渡れるのだ。おぼえておこう。

ここは上へ行くのがラクだ。コインもあるし、ファイアバーとのタイミングもとりやすい。ファイアバーは、左に一度降りてから跳び越え、その後で次のブロックに渡るといい。

マリオ2㊙知識 バーからよけるには

グルグルまわるファイアバーも死角がある。チビであたらないところは、大きくてもしゃがめばOK。ファイアバーの長さと逃げ道の幅をよく考えて経路を見つけ出そうネ。

✪チト背中がアツイ気が…

ブロックに穴をあけて上のノコノコを下へ落とし、右へけとばして追っかけていくと、1UPできる。

左から4つ目がⓅで右から5ツ目が毒だ。スーパーキノコなら、右へ走れば取れるが、ファイアフラワーのときは、取ることができない。土管のバックンフラワーに気をつけて走らないといけないのだ。

6—1 START TIME400

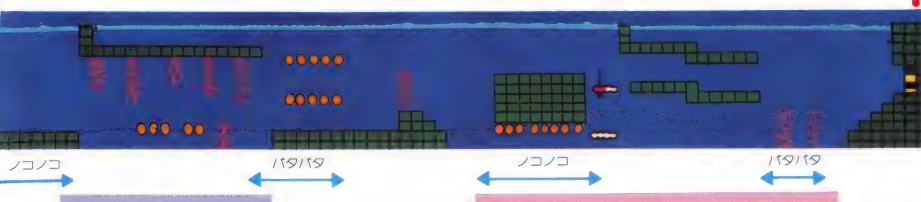
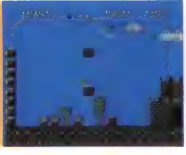
土管の左には隠し◎がある。このブロックにのぼり、キラーに気をつけて土管を越えよう。

メットのいる場所にはⓅがある。その先のU字型になったブロックには☆とUPがあるが、パタパタもいるので、いきなり出したのでは取るのがむずかしい。まずパタパタをやっつけよう。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

こういった3層に分かれたところでは、敵の動きを考えると、一番下の道がラクだ。ただし、穴に吸いこまれないよう注意しよう。

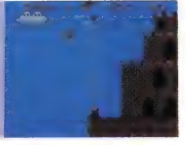
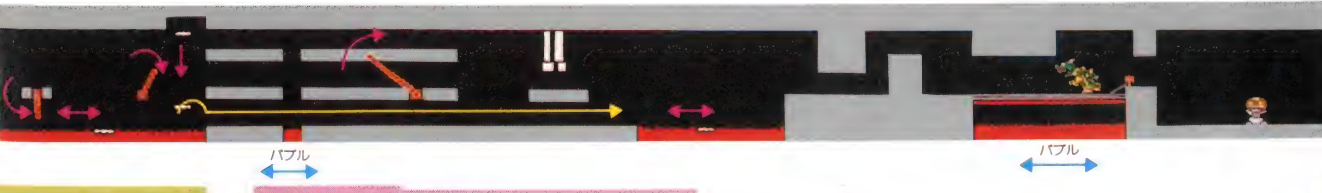
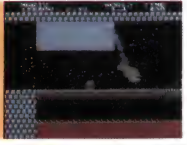
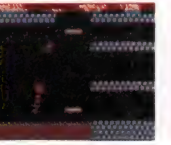
ここのポールの左側にも、1－2面と同じように、2つの◎が隠されている。

基本エリアとしては2度目の登場の水中面だ。水の中はますますいりくんでいて、長く成長したサンゴやら、陥没した水底やらでかなりムズカシイよ。泳ぐコースを前もって考えておかないと、コインも取りに行きづらい。キミだけの必勝コースを研究しよう！

ここも通路がかなり狭く、泳ぎにくい。サンゴをなぞるように泳いでいこう。上のサンゴに頭をぶつけたりしないように。

この場所も、このエリアのまん中の3層に分かれたところと同じように、一番下を通るのがラクだ。

島の上にひとつあるブロックはⓅ。これから先でやられると、この島に戻されるので、必ずパワーアップしよう。

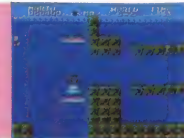
このへんまでくるとプクプクはいないので、串ら飛びに集中しよう。パタパタが上にきたら思いきって大ジャンプ、イッキにゴール。

うまくパタパタが上にいる時に串ら飛びできればポール越えができる。でも先には何もないよ。

リフトから足場への間隔が広い。加速をつけながら、大きくジャンプしないと渡れないよ。クッパもこのワールドからはハンマーを投げてくるので、心してかかること。ブロックがじゃまになるので、下をすりぬけよう。

ファイアバーとリフトのタイミングのとりかたがムズカしい。ジャンプ中のコントロールも忘れずに。

バブルの出る穴をⒷダッシュで走りぬけたら、すぐにブレーキ!! ロングファイアバーが待っているので用心すること。

Ⓟスーパーキノコ・ファイアフラワー ☆スター

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

上から下とまわりこむように泳がなければいけない。ゲッソーの動きに気をつけよう。

リフトとサンゴの間にはいってしまうと、逃げ出す望みはほとんどなくなる。海のもくずとならないよーに。

6—2 スタート START タイム TIME400

ゲッソー・プクプク

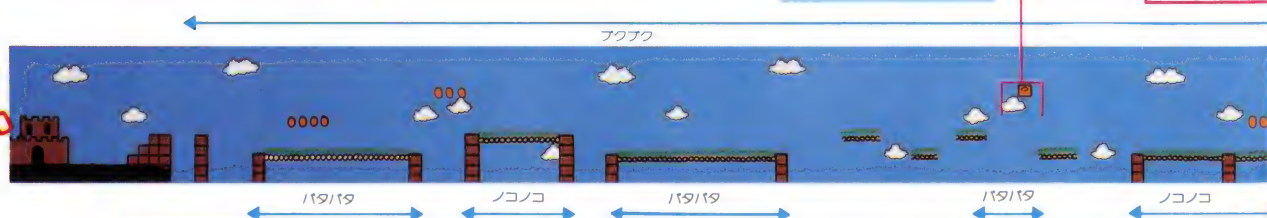
プクプクにさえ気をつけていれば、それほどむずかしくはないエリアだ。パタパタやノコノコをふんではね上がったとき、プクプクにやられることがけっこうあるから、無理に踏む必要はないよ。

切れている橋と橋の間隔が広い。プクプクが足にあたってハネ上げられたときに、ボヤボヤしていると落ちてしまうよ。

P

6—3 スタート START タイム TIME400

プクプク

パタパタ　ノコノコ　パタパタ　パタパタ　ノコノコ

スタートから1つ目の橋までは、かいだんブロックのてっぺんでジャンプすればOK。小さな足場は使わなくてもいい。

あたりを飛びまわるプクプクに気をつけながら、なるべく真上から落ちる感じでパタパタの甲羅から飛びをして?をたたく。そしてすかさず右へ降りれば、スーパーキノコが取れる。ファイアフラワーの場合は、マリオではちょっと取りにくいよ。

この6—4にはワナが2つあるが、それほど複雑なものではない。マップ上には、ワナからのぬけかたの一例を示しているので、とりあえずはこの通りに進んでみよう。ワナはぬけられるはずだ。

普通に穴を渡るぐらいの強さでジャンプすると、その先の逆さ土管のパックンフラワーに突っ込みやすい。ここは思いきって大ジャンプして、土管にぶつかり、そのままストンと下におりよう。

6—4 スタート START タイム TIME400

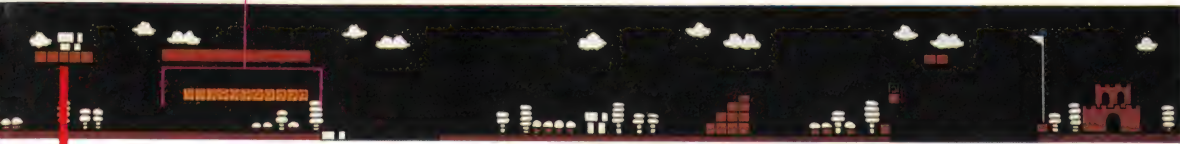
4—4のはじめと同じような感じで、ロングファイアバーがまわっている。バーが上に向かっているときに、加速して走りぬけよう。

ハンマーブロスを飛び越え、ポンポンッと最上段へ渡っていこう。そのほか、最下段を走り、まずハンマーブロスを画面外へスクロールさせておいてから、最上段へ行く方法も考えられる。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

ワールド7 エリア1−2

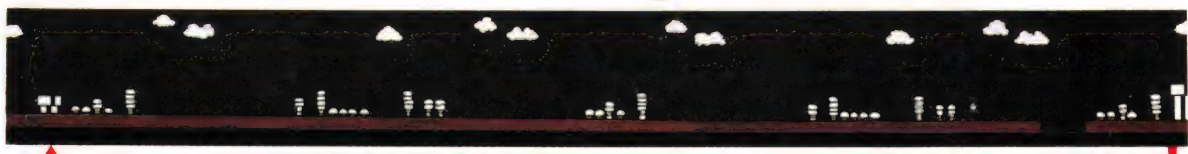
かいだんブロックの上から接近してくるハンマーブロスは、土管の上で待ち、近づいたところをジャンプして飛びこえよう。

この場所は、砲台の上に乗り、次の2連ブロックに普通のジャンプで渡って、右へ大きくジャンプだ。

キラー

パタパタ　ノコノコ　ハンマーブロス　ノコノコ　パタパタ・ハンマーブロス　メット

ゴール GOAL

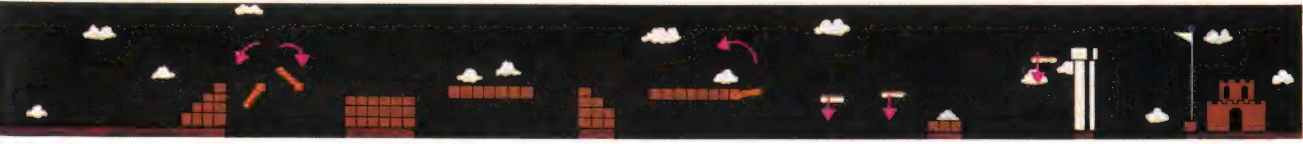
ここのハンマーブロスは近づいてくるので注意すること。また、スーパーキノコを出したとき、キノコを取ろうとして?ブロックの右はしの上でジャンプしないように。上のブロックの右となりにかくれUPがあり、それをパンチしてしまうからだ。UPが出るとキノコは消え、負になってしまう。

パタパタ　クリボー　ノコノコ　キラー

ほとんどボーナスステージのような地上面。はじめに出るパタパタをふんづけ、右へけって追いかければ1UPも可能。

ここは5−3のものと同じコインの部屋。

ジュゲム・パイポ・トゲゾー

ゴール GOAL

パタパタ　ノコノコ　パタパタ　パタパタ　パタパタ

初登場、地上のファイアバー。ジュゲムはかいだんブロックの上でやっつけ、2本のバーの回転のタイミングをよく考えて渡ろう。

ここは甲ら飛びを使わなくても、大ジャンプで渡れる。

パタパタが、ある程度上にいったところで甲ら飛びをしないと、右のリフトに渡ることができない。さらにその右の土管にすぐ渡りたいところだけれど、パックンフラワーが出てくることが多く、やられやすい。リフトの上で小刻みにジャンプしながらタイミングを計ろう。

このエリアにはここまでに2つのPがある。だから、確実にファイアル化しようネ。もし、できなければ、ただ敵キャラの攻撃をかわすのみだ。

かいだんブロックをおおうようにフワフワ飛んでいるパタパタがじゃまだ。甲ら飛びでやっつけるとき、コントロールを失って落ちないように十分注意しよう。

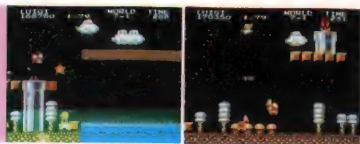
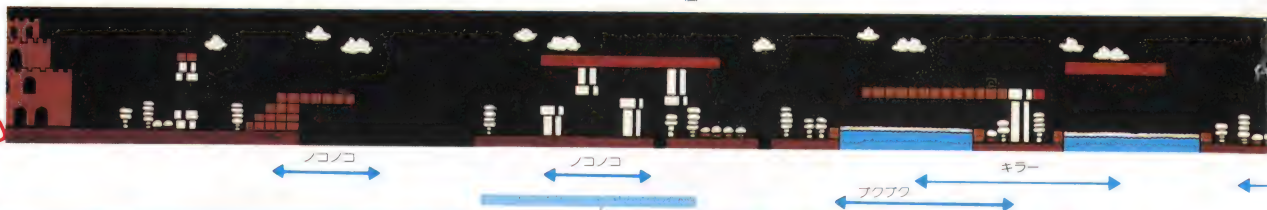
Pスーパーキノコ・ファイアフラワー　☆スター

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

上下からはさみこむようにパックンフラワーが出てくる。まず、土管の上に少しだけ体を乗せるように立ち、下の土管のパックンフラワーを出ないようにしてから、通りぬけるといい。

☆が土管の横のブロックの中にあるけど、これを取ってはいけない。もし取ってしまうと、次に出てくるパタパタで甲ら飛びができなくなり空中の土管に入れなくなってしまう。

7—1 START TIME400

ノコノコ　ノコノコ　プクプク　キラー

3つめの土管の上のブロックの中にはⓅがある。4つ交互に並んだ土管のパックンフラワーは、タイミングをよく計らないとぬけるのがむずかしい。最初の土管の上からノコノコをふんづけるように下へ降りるといいよ。3つめの土管に乗ったら、風に軽く流されるように下へ降りよう。

マリオ2㊙知識　トゲゾーで無限1UPができちゃうなんて、知ってたカナぁ?

けとばしてはね返ってきたカメを足止めして、もう1度けとばして別のカメにぶつけると、得点が継続して入っていくのは前のページで書いたけど、これを利用した無限1UPができちゃうんだ。

利用するのは、正体不明のカメと噂されるジュゲム。どんどんとパイポを投げてくるけど、これから生まれるトゲゾーを、足止めキックをくり返していけば、ドンドン1UPしていくというワケ。

お手軽にできる無限1UPも、すでに発見されてはいるけれど、こういったテクニックが要求される無限1UPに挑戦してみるのもいいんじゃないかナ?

キミは何UPできるだろう。

⬆それこいトゲゾー、どんとこいっ!

逆さ土管とコインの部屋。タイミングさえうまく計れば、コインは全部取れるが、タイムロスが大きいぞ。

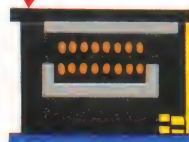
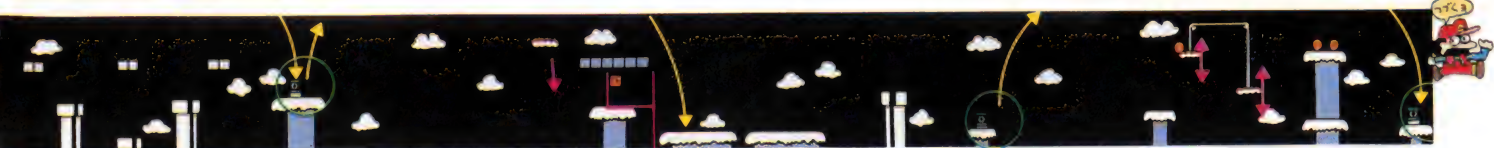
7—2 START TIME400

7—2面もワナの面。まっすぐ進むと永久ループになっている。でもぬけかたはそれほどむずかしくない。空中に浮かぶ土管に入ればいい。これと同じようになっていたのが5—3面だ。それを思い出して、まずはスタートだ。

リフトからジャンプして、飛びおりるようにⓅをパンチしよう。中味はⓅ、スーパーキノコなら右の島の上に落ちてくる。

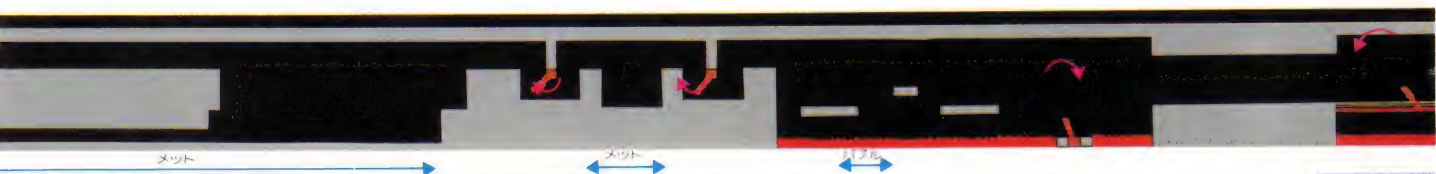
目的の土管が上にある。5—3で使ったテクニック、パタパタの甲ら飛びを思い出してたどりつこう。

ここは5—1のものと同じコインの部屋だ。

記号の説明/◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

島→土管→島と渡るのだが、ジャマなのはパックンフラワー。ひっこみはじめたところでジャンプして、そのまま渡ろう。

中。せまい足場に渡るだけでもタイヘンなのに……。ここはゆっくりと慎重に！

1つ1つ穴を渡りながら、1匹ずつ確実にノコノコを倒していこう。3匹目のノコノコは、そのまま右にけとばすと、メットをなぎ倒していく。うまく追いかけていけば1UPが可能だ。

大きな炎の池は、ビクビクせずに渡ること。モタモタしていると、加速が足りずにマッサカサマ……なんてことになるぞ。

ここはまず、ひとつ上の段にあがり、ファイアバーの届かない左のほうに身を隠す。バーが下に垂直になったら、ジャンプして最上段へ。ただし、そのあとすぐジャンプしないと、下からファイアバーに焼かれてしまうよ。

クッパの手前のファイアバーに要注意！ 遠くでタイミングを見てから、かけぬけること。

2本のファイアバーは、それぞれ左右のすみにいればやられないのだ。スーパー化していたら、しゃがんでいると大丈夫だ。メットが2匹いるところは、メットを踏台にして、反対側に渡ればOK。一歩一歩確実に進め。

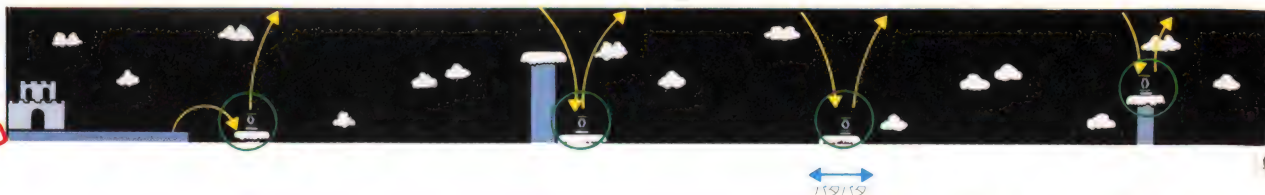
マリオ2の知識 ハンマーブロスよどこへ…!?

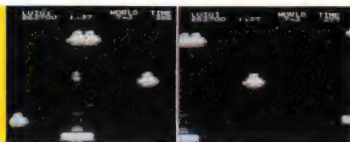
にっくきハンマーブロスもボクらを楽しませてくれることがある。大きくなっているときにわざとやられて、ハンマーブロスに重なると、ハンマーブロスがブルブルふるえてしまうんだ。また、このハンマーブロス、なぜか隠しブロックの上にも平気で乗っかってしまう。8—1などで起こるので見てみよう。

⬆ブルブルブルブルハンマーブロス！

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

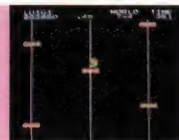
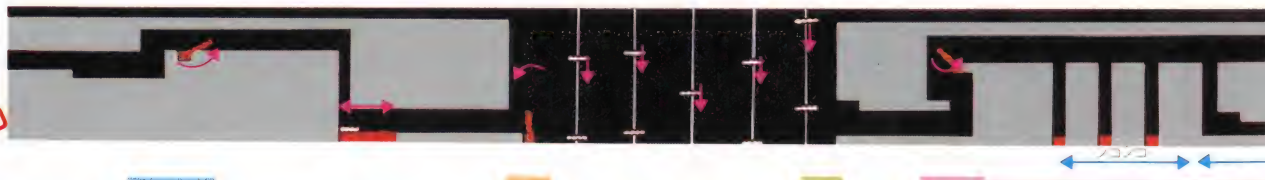
7-3

START TIME400

このエリアは、緑のジャンプ台ばかりで、そのうえずっと嵐が続くので、とてもコントロールがしにくい。マップ中に、各ジャンプ台で飛んでからの飛行経路の一例を、黄色で示した。この経路でいくと、コインを1枚もとらないので、7―2でゾロ目でゴールすれば、再び1UPが狙えるというわけだ。もちろんコインを取りたいキミは、取ってもOKだ。着地の目標を画面中央にコントロールするようにしよう。

GOAL

エリアゴール手前には、7―2と同じようにファイアバーがある。しかもまだここは嵐の

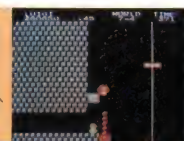
ファイアバーを越えたら、そのままⒷボタンダッシュで走ろう。穴をストーンと落ち、リフトに乗れる。向こう岸に着いたら、またⒷボタンで走ればいい。

ここには、上から下へ動くリフトが、5つ連続である。Ⓟの出たかくしブロックを足場に、1つめのリフトには、とにかく高い位置で乗ること。もし、飛びうつるタイミングを見失ったら、降りていくままにまかせ、乗ったままでいよう。すると、マリオやルイージが上から降ってくる。

7-4

START TIME400

ファイアバーの横には1ブロック分くぼんだところがあるが、イッキに上の段へジャンプだ。ファイアバーが、ブロックのほうを回っている時間が短いので、速攻クリアが必要。

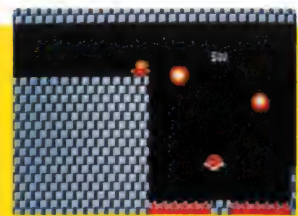
このリフトから右の足場に飛び移るとき、スーパー化しているならじっくり下までさがるのを待つこと。通路にうまく入れるようにジャンプしないと、確実に落っこちる。

GOAL

ルイージは、ファイアバーにとびこまないようブレーキングに注意！　カベにそって隠れているⓅも、ルイージは取りづらい。バーに当ってもいい覚悟で、パワーアップだ！

マリオ2㊙知識　バブルがやっつけられるのだ

バブルというと、城の中でマリオの行方をさえぎるジャマ者だネ。完全無敵と思われていたこのバブルも、けとばしたカメをぶつけてやると、ポコッと音がして、500点が入るのだ。ゲッソーがアスレチック面に飛んでいるのを踏めるのといい、「マリオ2」では、ちょっとおかしな発見がたくさんあるんだよネ。

どうだ500点入った

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　⑩10コインブロック　☒こわせないブロック　毒キノコ　UP 1UPキノコ

砲台の上のブロックは[P]。素早く取らないと、ハンマーブロスにやられてしまう。高くなったブロックの下の空間には[UP]がある。ハンマーブロスをやっつけてから取りにいこう。

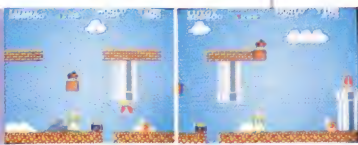
空中に浮かんでいるブロックは[10]だ。

土管→ブロック→ポールと、タイミングよくジャンプしていかないと、5000点の高得点が出ない。1UPを狙うときは、タイムをよく見て、ブロックの上からワンテンポ早くジャンプすること。

キラー

GOAL ゴール

ブロス パタパタ ハンマーブロス

土管の上のブロックの一番右には[画]がある。砲台の左にも[画]が隠れている。

この土管は隠れ水中面につづいている。でもその先は、ワールド5へのワープゾーンだ。

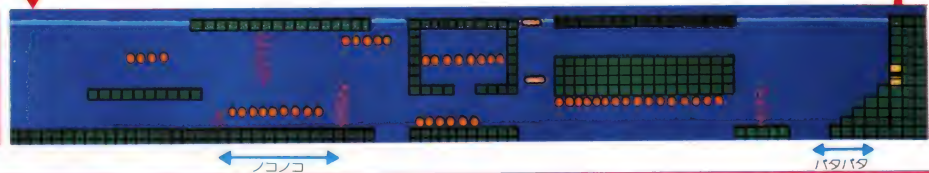
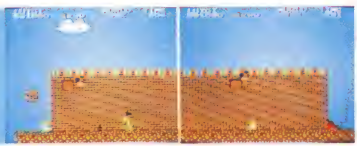
ワールド5に戻されるワープゾーンだ。

ンダッシュの大ジャンプだ。タイミングが合うと甲ら飛びで穴越え成功だ。越えたらハンマーブロスが攻撃してくるので、空中に1つだけあるブロックの上で待ち、近づいてきたところを飛び越そう。

ゲッソー

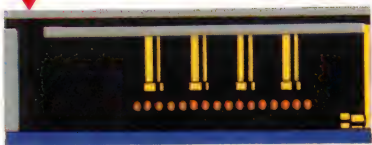
この水中面はさほどムズカしくない。どうせ5ワールドに戻されるなら、コインをたくさん取ろう。

ノコノコ パタパタ

GOAL ゴール

ここの城壁の左から2ブロック右のところに隠れ[画]がある。さらに6ブロック右のところにもまた隠れ[画]がある。注意しよう。

この面はここで行き止まりだ。土管に入ると地下に行け、後ろに戻される。

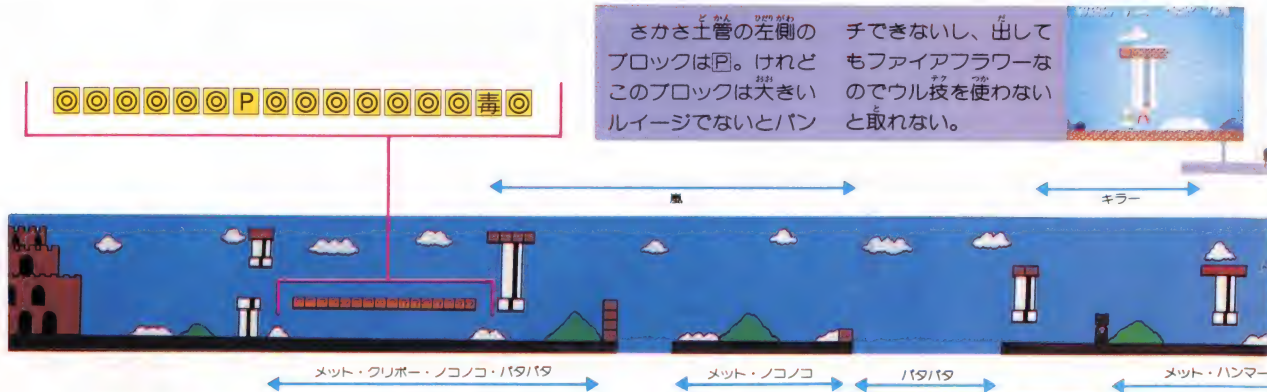
この城壁の左から2ブロック右のところからは、隠れ[画]が出る。ハンマーブロスを飛び越えるときにぶつからないように十分注意しよう。

パタパタ ハンマーブロス メット

タパタを利用した甲ら飛びで出す。穴の手前には[☆]があるが、甲ら飛びができなくなるので取らないこと。

コインの部屋でコインを取るときは、パックンフラワーの出てくるタイミングをよく見よう。

[P]スーパーキノコ・ファイアフラワー [☆]スター

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

◎◎◎◎◎◎P◎◎◎◎◎◎◎毒◎

さかさ土管の左側のブロックはⓅ。けれどこのブロックは大きいルイージでないとパンチできないし、出してもファイアフラワーなのでウル技を使わないと取れない。

風　キラー

8-1
START TIME400

メット・クリボー・ノコノコ・パタパタ　メット・ノコノコ　パタパタ　メット・ハンマー

この穴は3匹のパタパタを使った甲ら飛びをしないと、越えることができない。

逆さ土管とキラーの両面攻撃で、たいへんムズカしい。パワーダウン覚悟で通りぬけよう。

マリオ2㊙知識
ハンマーブロスのジャンプは

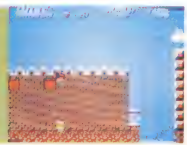
平地にいるハンマーブロスをよけるには、なんといってもそのジャンプのタイミングを見きわめるのが決め手。実はハンマーブロスのジャンプには、ちゃんとタイミングがあって、だいたいタイムが9カウントするごとにジャンプをするんだ。これを覚えておけば、ラクになるネ。

○9でジャンプ!!

○エイッ1・2…

ハンマーブロスが接近してくるので、メットをけとばしてやっつける。やっつけられなかったときは、運を天に任せるだけだ。

この大きな穴を越えるには、手前にあるブロックの上で小さく行ったり来たりして画面をスクロールさせ、パタパタが見えるようにする。そして後ろの土管の上まで戻り、パタパタめがけてⒷボタ

城壁の左から2ブロック右のところに隠れ⑩がある。さらに2ブロック右のところに毒がある。この場所のクリア法は、ジャンプ台を使って高くそびえ立ったブロックの上に一度のぼり、そこからまたジャンプするといいよ。

空の面へ出るとゴールはもうすぐだ。最後はⒷボタンダッシュでジャンプをすれば、クリアできる。

8-2
START TIME400

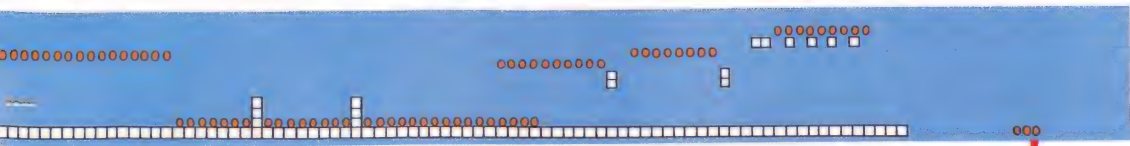
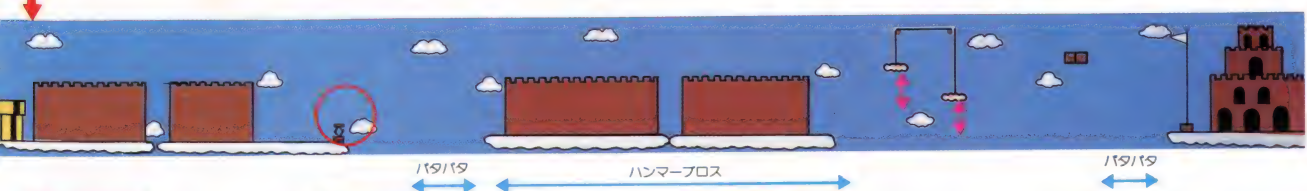
ノコノコ・メット・パタパタ　風

空中に1つだけあるブロックはⓅだ。でもそれがフラワーだと取ることができないぞ。

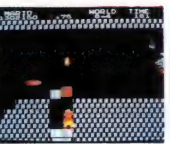
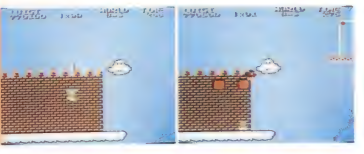
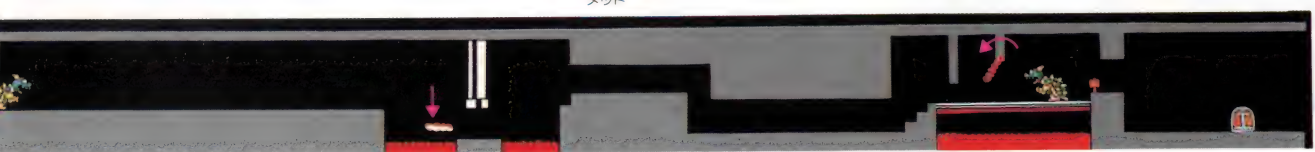
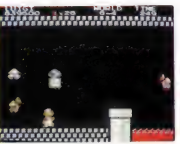
コインが6個並んでいるブロックの右端に毒がある。この場所でノコノコをけとばして追いかけ、土管に当たってはね返ったのを一度止めて、さらにパタパタに当てると1UPできるのだ。

穴を渡った先の空中に浮かぶ1個のブロックにはゴールに通じる豆の木があって、それを下のパ

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　⑩10コインブロック　☒こわせないブロック　毒毒キノコ　UP1UPキノコ

ワールド8 エリア3―4

ここのボーナス面はワールド5―1と同じだ。

この城壁の左はしから2ブロック右のところに☆が出る。

先の城壁は、ジャンプ台を使って、パタパタの甲ら飛びをしないと越えられない。だから手前の☆は取らないほうがいい。

城壁の右はしには毒、その2ブロック左からは10が出る。出した隠れブロックの上に乗って天びんリフトに大ジャンプだ。

最後のクッパだ。ワールド7―4のようにファイアバーが回っているが、頭上にあるので、ワールド7―4よりもクッパの下を通りぬけるのは楽だ。さあピーチ姫に会えるゾ。

ここの土管と土管の間に、毒が隠されている。パタパタを飛び越えるときに、ぶつからないようにしよう。

ここは通るところを間違えると先へ進めない。リフトからそのまま下を通り、ファイアバーを越えていくのだ。

ここは、赤いパタパタが下にさがったとき、Ⓑボタンダッシュでジャンプすると越えられる。また、土管の上に隠れPがある。

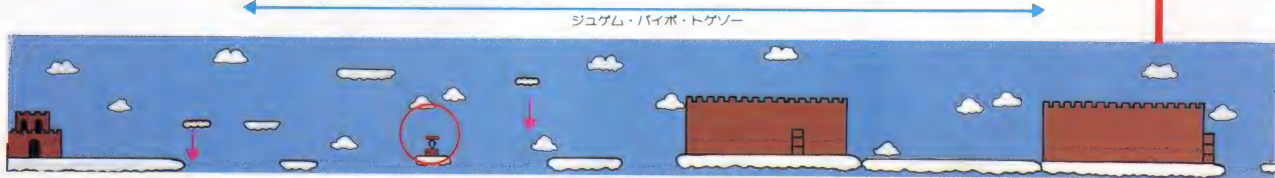
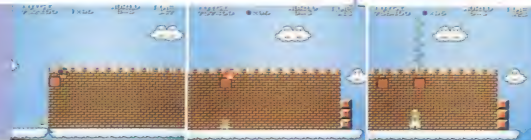
マリオ2㊙知識 クッパが2匹いるナンテ…!!

「マリオ2」のクッパ最大の秘密は、クッパもマリオと同じく兄弟だということ。ワールド1～8のクッパの正体は前作と同じ。A～Dはそれぞれ1～4のクッパと同じじゃないんだ。

では、ワールド9のクッパは……!? ファミマガでも懸命に調べたのだけれど、結局わからずじまい……。

ウオ～クッパだ

ここでは、別にジャンプ台を使わなくてもいい。ジャンプ台の左上の雲から、Ⓑボタンダッシュでジャンプをすれば渡れる。

この城壁の右はしからは隠れ毒がでるので注意。

この城壁の左はしから隠れ毒が出る。これの3ブロック右からは隠れPが出る。さらに2ブロック右のところに隠れ豆の木が出る。ハンマーブロスをジャンプしてかわすときに、ブロックにぶつからないようにしよう。

8-4
START
TIME400

2本並んだ土管のうち、左側が第2ゾーンへの入口だ。この土管の上にはブロックがあるので、一たん右の土管に渡ってから戻ると安全に渡れるよ。

さあ、1匹目のクッパの登場だ。ワールド8-4にはPが2つあるので、ぜひファイア化してから対戦しよう。なお、手前のくぼんだところにある土管は第1ゾーンへ戻される入口なので入らないよーに。

バブル　パタパタ　プクプク

上の場所でジャンプしても池は越えられない。ジャンプコントロール技を使って一度下におり、Ⓑボタンダッシュでジャンプだ。

第3ゾーンはたった1画面だけの面だ。土管を出てすぐの壁ぎわにPが隠されている。

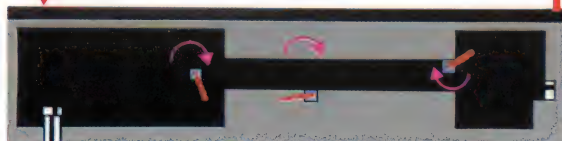
ファイアバーがある右のほうの空間に、隠れ毒がある。

ゲッソー

第2ゾーンは水中面。敵はゲッソーしかいないが、ファイアバーに気をつけて。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　×こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

ールドがついに出たのだ

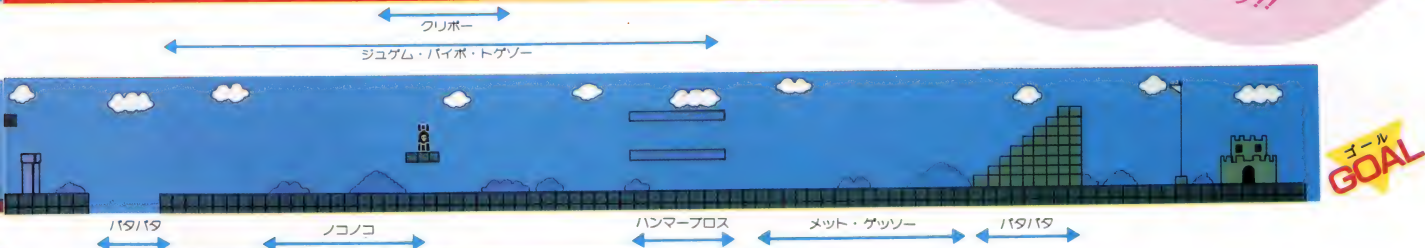
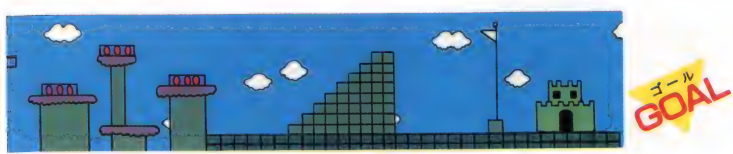
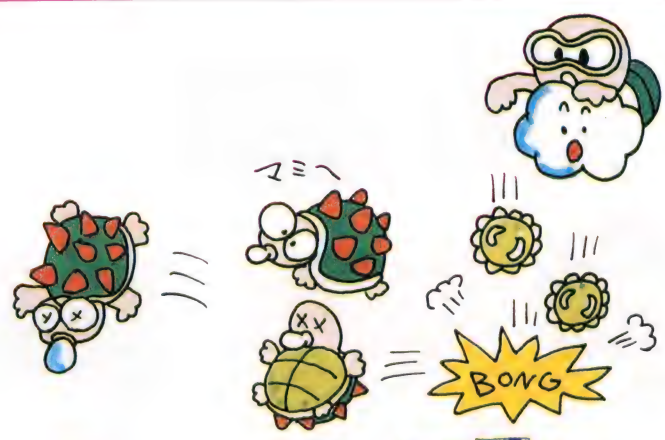
も・・・

●おっと、この土管はナンナンダ!? とりあえずは、中に入ってみようか

<8―4までクリアすればいいなら、キミにだってできるよネ。
　最初の画面の土管を入り、フシギなフシギなファンタジーワールドにチャレンジだ。マリオスタッフからの最高の贈り物をタノしんじゃおう。ただし、チャレンジは、1人だけになっちゃうヨ!!

さぁみんなで私達マリオスタッフからのワールド9のプレゼントを楽しんで下さいナ！こんどのワールド9は、ちゃ～んとゲームができちゃうから期待して遊んでネ～～ッ!!

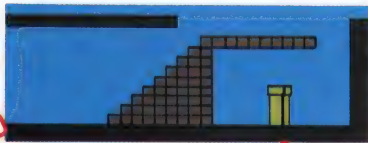
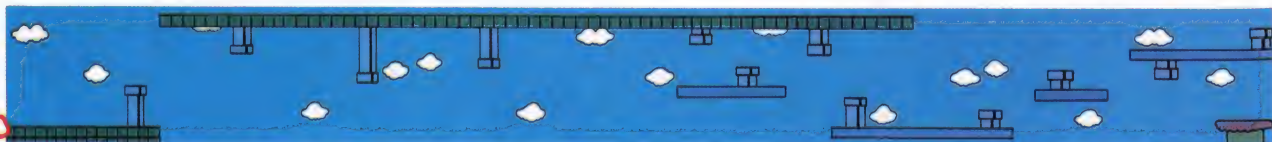
クリボー
ジュゲム・パイポ・トゲゾー

GOAL

パタパタ
ノコノコ
ハンマーブロス
メット・ゲッソー
パタパタ

マリオやルイージのコントロールは、水中面なのでⒶボタンの連打で行うが、敵のうごきは地上面とかわらない。だから、画面の上のほうを泳いでいけば比較的かんたんに進めるが、ジュゲムの投げるパイポとハンマーブロスには注意しよう。

ワールド9は、取れるコインの数が少ない。この面でポール飛びつき1UPを狙うためには、ぜひここにあるコインを取って数を合わせておこう。色は変でも効力は変わらないよ。

FANTASY 9 WORLD 8Wが終わって幻のワ

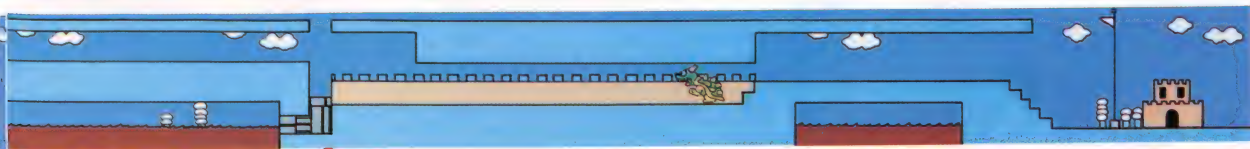
ファミマガのNo.10で、マップを公開してイキナリ話題騒然のワールド9。「ワールド9への隠しコマンドは…!?」な～んて懸命にさがしたキミたちは、ゴクローさまでした！

実はこのワールド9に行くための条件は、「隠しコマンド」なんかじゃなく、正々堂々とゲームをクリアすることだったんダ！　表の8ワールド、全32エリアをみい～んなクリアすると、ピーチ姫とキノピオたちのデモのあと、9ワールドへと突入するんだ！

8ワールドをそのままクリアするなんてタイヘンだぁ～なんて言わなくてもダイジョウブ！　コンティニューだけは、使うことができるんだ。何ゲームかけてもいいから、とにか

W9-1は一見すると地上のように見えるけど、水中面なのだ。だからこの?ブロックも、たたくことができないのだ。

この面も地上の水中面で、9-1と基本的には同じテクでクリアできるが、この場所は、画面の上のほうを進むというわけにはいかない。バックンフラワーのうごきにはとくに注意。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　×こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

ワールド9 エリア3ー4

普通、豆の木をのぼっていくと、出るのは雲の上の面だけど、このワールド9では地上のような雲の面なのだ。その行き方も2通り。豆の木をのぼっていく方法と土管に入っていく方法がある。変だね。

この土管に入ると、なぜか豆の木をのぼっていったのと同じ雲の上?のボーナス面に行ってしまうのだ。

雲の上?のボーナスステージへ通じる土管から先へ普通に進むと、エリア4でもないのにクッパが出てくる。クッパは階段のところにいるので、クリアするのがとてもむずかしい。しかし、このワールドではクッパをやっつけなくてもクリアできるので、ファイアボールを投げられるとき以外は、天井の上にあがり、クッパの頭越えでポール目がけてジャンプしたほうがいいぞ。

ゴール GOAL

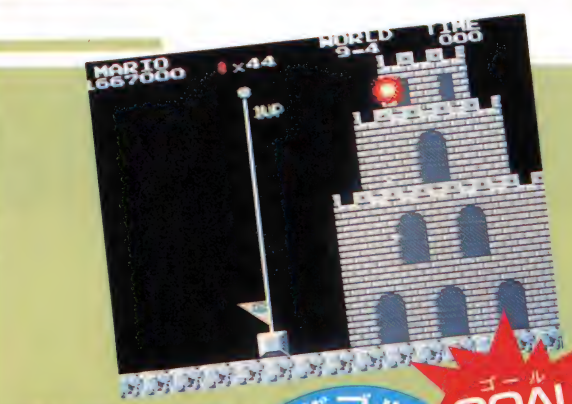
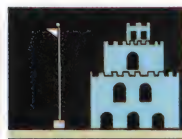
HAPPY

MARIO 1687700 ×44 WORLD 9-2 TIME

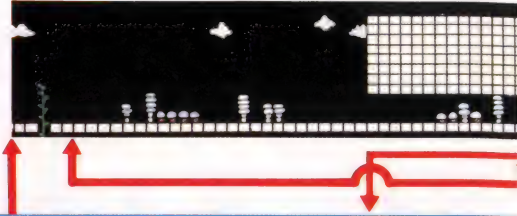
GAME OVER

YOU'RE A SUPER PLAYER!
WE HOPE WE'LL
SEE YOU AGAIN.
MARIO AND STAFF.

バブル

ゴール GOAL!

なのだ!!

最後までスーパーマリオブラザーズを楽しんでくれて、ホントにありがとう。とっても感謝しているヨ。また再びキミたちに会える日まで、サヨウナラ! See You Again!
ーマリオ スタッフ一同ー

9—3 START TIME400

エリア3はワールド9に入ってはじめて、ふつうのジャンプテクなどが使える地上面だ。だからブロックもたたけるよ。この場所で、一番上のブロックをたたくと、豆の木が出て、雲の上?のボーナス面に行けるよ。

9—4 START TIME400

アリガトウ!

9—4は、「スーパーマリオ」のキャラクタたちがゾクゾクと登場する。まっくらな画面の中を、スイスイと泳ぐ中で、敵キャラがトコトコと行進していくのが見えるんダ。

そしてブロックの形をよ〜く見ていくと……。オオッ!これはカンドーものダネ!! なんと"アリガトウ!"という文字の形になっているんだ。これが、マリオスタッフから、9ワールドを達成したボクらに向けられた、メッセージだったんだネ。

キミもこのワールド9をぜヒ見て欲しいナ。自分の目でそれを見たとき、正真正銘のスーパープレイヤーにキミはなれるんだ!

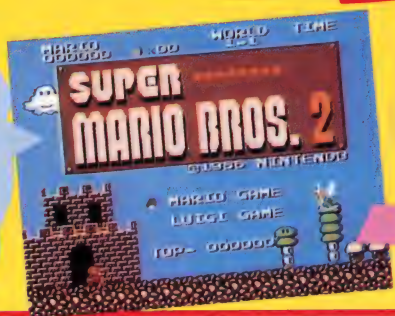
9—4を終わると、ゲームはまた9—1から始まる。あとはこのくり返しなんだ。ただし、ゲームオーバーになってもコンティニューはできないヨ。メッセージが表示されて、ディスクをロードしたあと、タイトル画面に戻ってしまうんだ。

さあ、これで表9ワールドはすべて終了。タイトル画面には輝く星のマークが……。

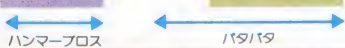
9ワールド4エリアは感動のフィナーレ

記号の説明/◎コインが1枚出るブロック 10 10コインブロック ✕こわせないブロック 毒 毒キノコ UP 1UPキノコ

スーパー難解ワールドだい
アすると裏ワールド突入!

◎やっと集まった星8コ。息せき切って……

◎ヤッタゼ来ましたワールドA! サァ、裏ワールドへとイヨイヨ挑戦なのだあ!

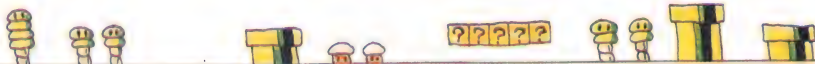
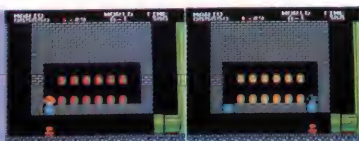
いちばん右はしのブロックは[P]だが、キノコが出たときは取りにくい。タイミングを計って右へ大きくジャンプだ。

空中の土管は地下のコインの部屋に通じている。ハンマーブロスの投げるハンマーに気をつけて入ろう。

ハンマーブロス　パタパタ　ノコノコ　ノコノコ　ノコノコ　GOAL

上にある2つのブロックのうち、下のブロックは[10]だ。でもここは、手前のジャンプ台を使って飛び越したほうがラクだよ。

ここは、ブロックのうえにいるノコノコの甲らを、リズムをつけてポンポンと飛んでいこう。

コインのあるブロックの左から2つ目は[P]、右から2つ目は[画]だ。でも、スーパー化していないときは取ることはできないよ。

[P]スーパーキノコ・ファイアフラワー　[☆]スター

ANOTHER A-D WORLD 表ワールドを8回クリ ウルトラ

みごとにスーパープレイヤーの証の星を8つ集めると（表ワールドのピーチ姫を8回助けると）、Ⓐボタンを押しながらスタートすることで裏ワールドをはじめることができるんだ。

この裏ワールドは、A・B・C・Dの4ワールド16エリアで構成されていて、D—4までクリアすると、ピーチ姫に会えるんだ。

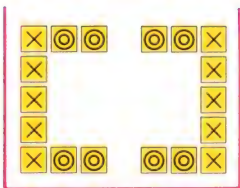
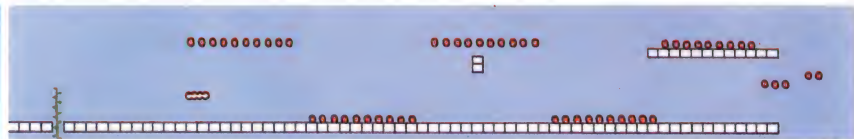
〝それならラクだ！〞なんて甘くはないゾ。なにせそこは〝裏〞ワールド。とてつもない難題がゾクゾクと登場するんだ。

裏でしか見られないオモシロ画面や、ビックリの仕掛けもたくさんある。でも、そんなのに見とれているヒマなんてナイだろうネ。

表を完全制覇したのもつかの間、またまたマリオとルイージの冒険の始まりだ。

この雲の上のボーナス面で、下の段にあるコインを全部取ろうとすると、上の段にのぼれなくなってしまうから注意しよう。

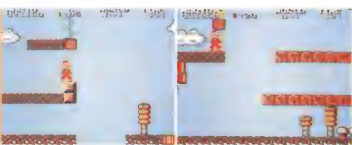
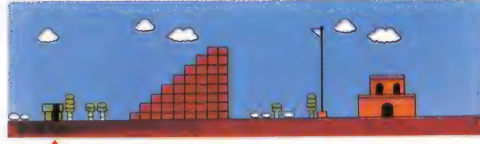
A—1 START TIME400

ノコノコ・パタパタ　ノコノコ　ハンマーブロス　ノコノコ・メット

ノコノコはそれぞれ真ん中のブロックでパンチすると下に落とせる。上のブロック間には隠れⓅがある。

ここはノコノコやメットがいっぱい。最上段でノコノコを左にけとばし、それがつぎつぎ中段や下段のノコノコをはね飛ばし1UPすることができる。比較的かんたんだからやってみよう。

穴の左側、上段の一番左からは豆の木が出る。雲の上のボーナス面からおりたところにⓊⓅがあるので、確実に取ろう。

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

ブロックの☆を取るとラク。

これまでにも同じような場所があったけど、ポールの横の2つの◎を出してポールに飛びつこう。

ここはハンマーブロスがいるわ、キラーが飛んでくるわで、とてもむずかしいゾーンだ。ハンマーブロスがジャンプしたすきに、下を走りぬけてジャンプすればなんとかクリアできるはずだ。

天井をどんどん進んでいくと、そこにはワールドBへのワープゾーンがあったのだ。

ジャンプ台を使って◎を出し、これに乗ってポール飛び越しをやろう。どんどん進むとワールドCへのワープゾーンがあるぞ。

このせまいところをキラーがビシバシ飛んでくる。ジャンプしたときにも、頭上を飛ぶキラーに気をつけよう。

ここも砲台に乗ってから、Ⓑボタンダッシュでジャンプしないと、越えることができない。飛んでくるクッパの炎にも気をつけよう。

マリオ2の知識

ジャンプに関する基礎知識だ

お城の面のファイアバーは、グルグルまわるキケンな障害。ジャンプをしてよけるしかないよネ。ついついコワくって、手前から大ジャンプしてバーにつっこんでしまうことがよくあるけれど、バーが垂直になったところでジャンプすると、ちょうどうまく越えることができるんだよ。

○バーがキタゾォ

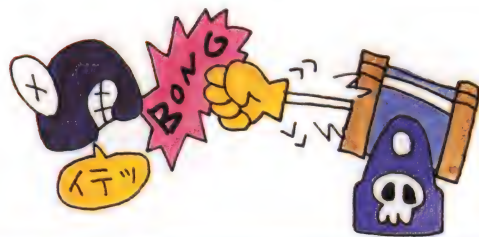
○ホイッジャンプ

マリオ2の知識

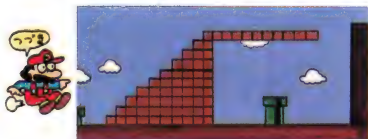
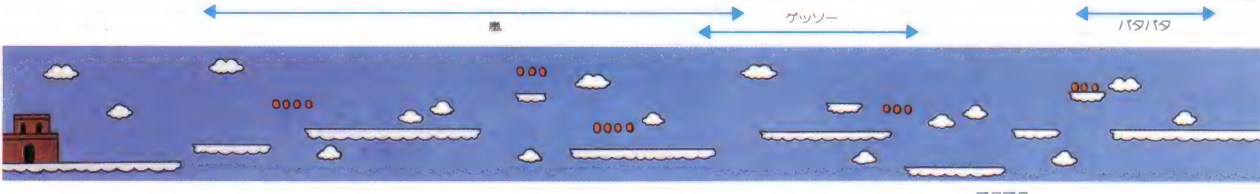
1画面上にキャラクタは？

ゲームをやっていて、ジャンプ台がなかったりすることがたまにある。これは実は、1画面上に出る敵キャラやジャンプ台などが、全部でいくつか決まっているからなんだ。いつもジャンプ台が消えちゃってコマルな～～というキミは、手前で敵をやっつけてからそこにいくようにしてみよう。キットあるはずだヨ。

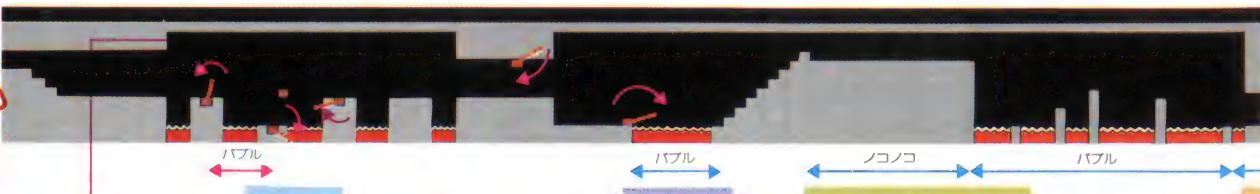
○ジャンプ台がナイ

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

ジャンプ台の真上には🄿があるが、スーパー化しているときは、まず右のブロックを壊してから。

空中のブロック右から5つ目には🄿がある。キノコのときは、先のリフトのうごきに注意。

もしスーパー化していたなら、頭上のブロックをこわして天井を進んだほうが、クリアしやすい。

ポール飛び越しをしてそのまま長い城壁の前を進んでいくと、ワールドCへのワープゾーンだ。

この面は最初から嵐が吹き荒れプクプクが飛んでくる。ファイアになっていたら、ファイアボールを投げながら進もう。

上の段の雲に乗り、右はしでジャンプすると隠れ🄿がでる。この面で🄿が出るのはここだけなので、確実に取ろう。

ファイアバーがたくさん回っていて、通りぬけるのがたいへんだけど、確実に🄿を取っていこう。

ここは、ファイアバーの土台のブロックに乗って🄱ボタンダッシュでジャンプしないと、越えられないよ。

この場所でノコノコを右方向へけとばし、それを追いかけていくと、バブルに当たることがあり、500点がはいる。

マリオ2の知識　1UPキノコの法則を再度

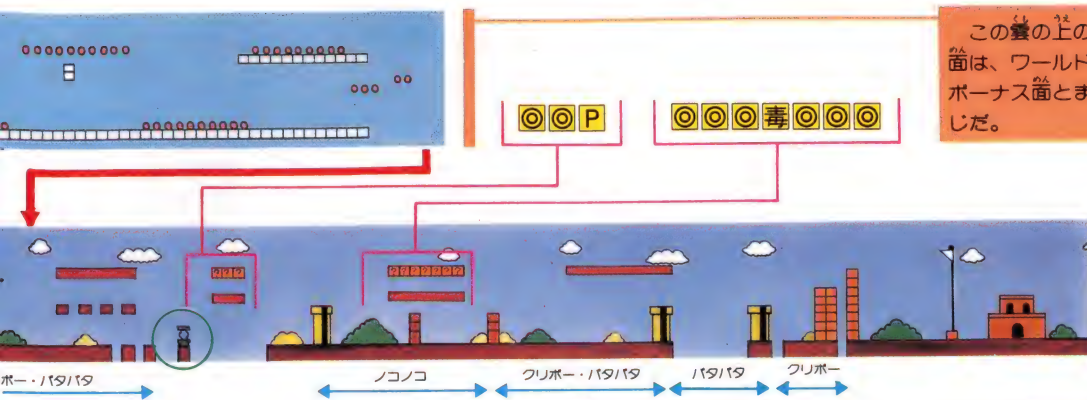
「完全攻略本」でも紹介したけれど、1UPキノコには、2つの種類があるんだ。

はじめから見えているブロックの中にある1UPキノコは、必ず出すことができる。

だけどそれ以外の、隠しブロックになって隠れている1UPキノコは、その前のワールドできちんとコインを取ってなかったり、そのエリア内で1度でもやられていたりすると出ないことがあるんだ。

2ではポール1UPのこともあり、コインの取り方がムズカしい。キミはどうする？

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

ワールドB エリア1―3

この雲の上のボーナス面は、ワールドA―1のボーナス面とまったく同じだ。

◎◎P

◎◎◎毒◎◎◎

GOAL

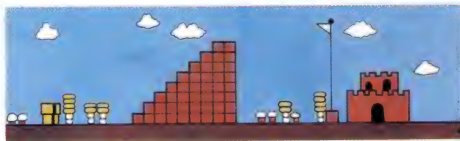
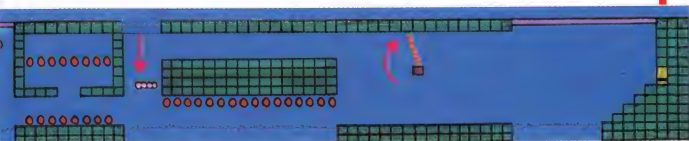
クリボー・パタパタ　ノコノコ　クリボー・パタパタ　パタパタ　クリボー

下のブロックとブロックの間はすべて◎だ。また上の段の真ん中のブロックは☆だ。小さいとき床におりると☆を取りにくい。

緑のジャンプ台で思い切り飛ぶと、このあたりに降りてくるけれど、このときパタパタがいるので気をつけよう。

ここは、パタパタがじゃまなので、左の土管の上からジャンプし、甲ら飛びをしたほうがいい。

はじめて出た水中にあるロングファイアバーだ。ここはファイアバーの上を通ったほうが無難。

地上に上がる土管に入るとき、手前でパタパタが上下に動いているので、上から回りこむようにするといい。

GOAL

このポール前のゾーンは、これまでにもいくつかあった、2段の隠れ◎ブロックだ。

ゲッソー・プクプク　プクプク

このジャンプ台で思い切り飛んだときは、着地するときにキラーに当たらないように、注意しよう。

ここはⒷボタンダッシュでジャンプすれば越えられるけれど、ノコノコがいるので気をつけよう。

キラー

GOAL

パタパタ　ノコノコ

コインが2つあるブロックのうち右側のものはPが隠れているけれど、コインを取らないでたたくと出てこない。

ここの広い谷越えは、もうみんな御存じ、あの有名技、パタパタ利用の甲ら飛びなのだ。

ホエ～

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

B―1 スタート START タイム TIME400

上の段右はしのブロックには⑩がある。スーパー化しているときは下のブロックを壊してから。

ここの土管と土管の間に1UPキノコがある。ノコノコに気をつけながら取ろう。

土管の右上のブロックから豆の木がでる。また土管の右どなりの空間から隠れ◎が2個でる。豆の木はスーパー化していないと、ブロックをこわすことができないので、登れない。

クリボー・ノコノコ　ノコノコ　パタパタ　ノコノコ　クリ

B―2 スタート START タイム TIME400

ワールドB―2は、ウラワールド唯一の水中面だ。でも、むずかしさはオモテと変わらないよ。

ここにいるパタパタは階段ブロックを、下がるだけでなく、上がってもくるので注意しよう。

この場所は、サンゴが上から下から入り組んでいてなかなか通りぬけがむずかしい。

ゲッソー・プクプク・パタパタ・ノコノコ　プクプク・ゲッソー　プクプク・ノコノコ・ゲッソー

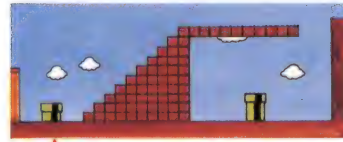
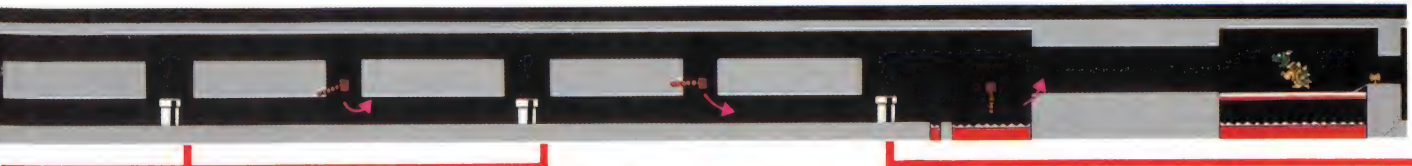
B―3 スタート START タイム TIME400

このジャンプ台で飛ぶと、右の土管のあたりまで飛ぶけど、パックンフラワーが出ていることもあるので注意！

空中のブロックにはPがある。キノコが出たとき、下に落ちやすいから注意しよう。

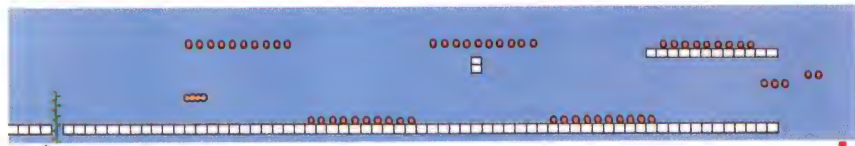
パタパタ　パタパタ

スーパーキノコだヨ～ン！

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　⑩10コインブロック　×こわせないブロック　毒キノコ　UP 1UPキノコ

ここはD－1へのワープゾーンだ。最終ワールドを早く見たいヒトは利用しよう。

ここは一見すると迷路のようだが、どのように進んでもぬけられる。ただし土管に入ると前に戻される。

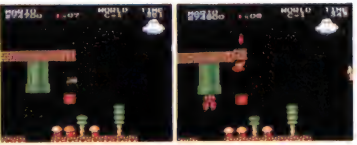
この土管にはいると、ワールドDへのワープゾーンへ行ける。クッパを前にして逃げるが勝ちだ。

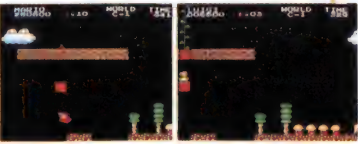
ここは土管を過ぎたあたりから、Ⓑボタンダッシュでジャンプし、ファイアバーの土台を足場にして、前へ進んでいこう。

☆があるよ。

ワールドC－1にもA－1などと同じ雲の上のボーナスステージがあったのだ。

ここの広い穴もパタパタの上での甲ら飛びをしないと越えることができないゾ。

ここのハンマーブロスは、Ⓑボタンダッシュでジャンプすればらくらくと頭上を越えられるよ。

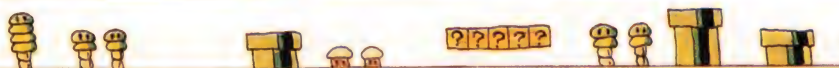
逆さ土管の2ブロック右のところの空間で◎が出る。さらにその上に乗って上のブロックをたたくと、10だ。

ここの土管を通りぬけると、パタパタがやってくるので、2本目と3本目の土管の間でジャンプしてかわすといい。

ここはパタパタの上で甲ら飛びをしないと越えられない。また下の段の島の左上には◎が隠されていて、その上のブロックには、豆の木が隠されている。ただしスーパー化していないと登ることができない。

●ファイアバーに当るとバックステップ

●プルプルとブロックの上で震えている

●オンヤ、旗がナイゾ

●アノリフトハナニ

Pスーパーキノコ・ファイアフラワー　☆スター

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

Pを取ったらこの場所までジャンプし、ファイアバーの土台を足場にして上にあがる。

スーパー化しているとき、炎の池の上のリフトはしゃがまないと落ちてしまうから注意しよう。

B−4

START TIME300

GOAL

ファイアバーの下に1つだけあるブロックにはPが隠されている。ファイアバーに注意しながら取ろう。

C−1

START TIME400

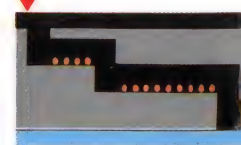
◎毒◎◎◎

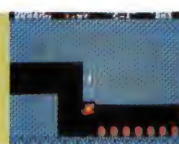
◎◎◎◎◎◎◎◎P◎◎◎　◎◎

パタパタ

GOAL

ここはパタパタがやたらたくさん出てくるし、左手のほうからもやってくることがあるので十分気をつけよう。

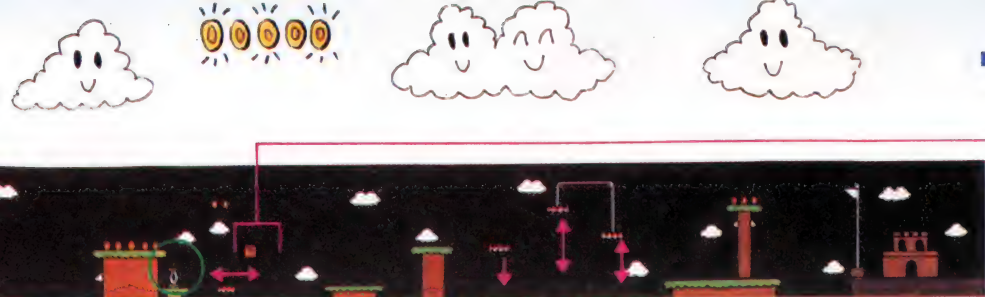
左はしの土管の上にある?は、ルイージでもたたくことがむずかしい。また下の段には毒が隠されている。

左はしの?の上にはUPが隠されている。このUPを取るとき、パタパタが上からおりてくるので、それをよけてから取ろう。

このくねくねと曲がった地下のコインの部屋には10がある。場所は最下段の左はしだ。

マリオ2マル秘知識

マリオ2の不思議現象オンパレードなのだっ!!

マリオ2にもいろいろとオカシナことが起こるのは、キミも知ってるよネ。攻略法のページも最後に近づいてきたところで、こういった不思議現象を、ドドンとお伝えしちゃおう。

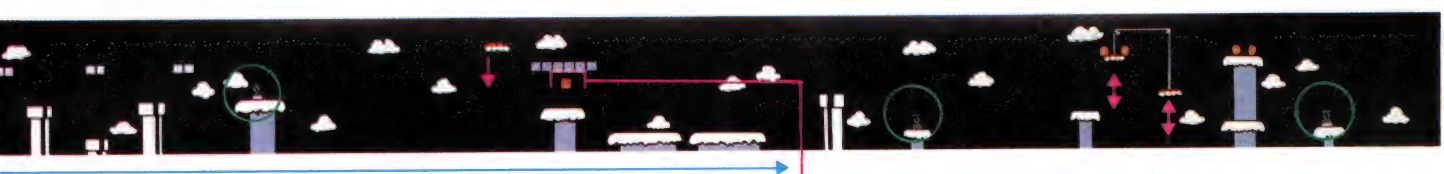
中でも、ノコノコのバックステップや、プルプルけいれん、幽霊リフトはオモシロイぞ。キミもこういった不思議な現象の出しかたを見つけたら、ウル技の係まで、ドンドン送ってネ!

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　✕こわせないブロック　毒毒キノコ　UP 1UPキノコ

この広い谷は、いつものように、パタパタを利用した例の甲ら飛びで越えるのだ。

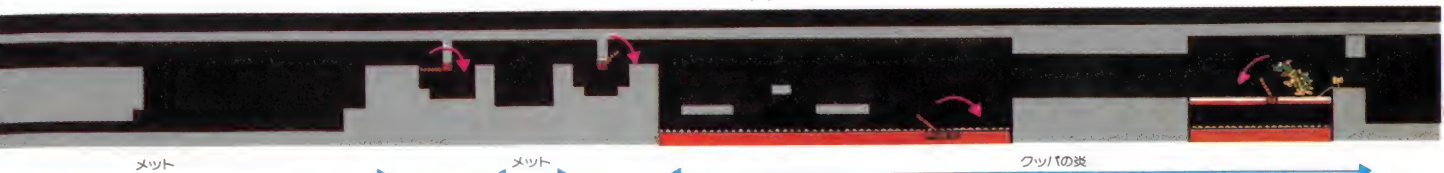
ここの緑のジャンプ台を使うと、着地するあたりにはキラーが飛んでくる場所なので注意！

空中に浮かんだ?ブロックからはPが出るけど足場がリフトなので取りにくい。

天びんリフトをタイミングよく渡って、この先の島の上にあるコインも取ってしまおう。

このジャンプ台は消えていることが多いが、手前でジュゲムをやっつけておけば、消えないよ。

ジャンプ台でここまで飛んできたら、Pを取りにいこう。でも着地するとき、ジュゲムやトゲゾーに注意すること。

ここが7—4とちがっている。隅にいてファイアを避けようとしてもブロックが張り出しているのでできない。だから、手前でPを取り、ダメージ覚悟で前に進むしかないのだ。

ファイアバーのあるところに降りるときは当たらないよう十分すぎるほど注意しよう。

これは7—4にもあったけど、5連リフトだ。ポンポン、リズミカルに飛んでいこう。

ワールドC—4はオモテの7—4面にとても似ている。だけど、それをさらにむずかしくしているのだ。ここも7—4と同じように、ノコノコをけとばして1UPできるゾ。

ここもワールド7—4と同じように、下をファイアバーが回っている。でもクッパがハンマーを投げてこないので、Bボタンダッシュでジャンプすれば、何とかクリアできるだろう。

Pスーパーキノコ・ファイアフラワー　☆スター

C—2 START TIME400

この場所でⒷボタンダッシュでジャンプすると、ゲッソーにぶつかるので、ゲッソーのうごきをよく見てからジャンプしよう。

この場所はワールド4—3と同様、マリオだととてもむずかしい。ⒶⒷボタンをうまく使って越えよう。

このジャンプ台でジャンプしたとき、真上にいるパタパタに気をつけよう。すりぬけるときもあるよ。

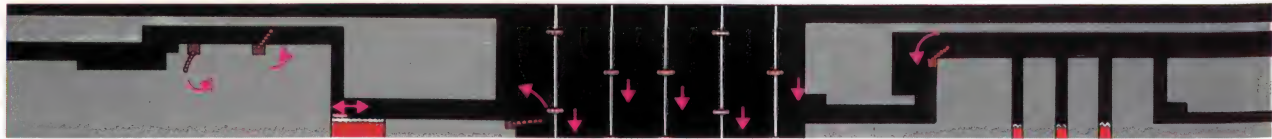
C—3 START TIME400

空にファイアバーがあるので要注意。嵐に流されないようにして越えていこう。

下のブロックに着地するとき、突然嵐がおさまるので、コントロールを乱して落ちないように。

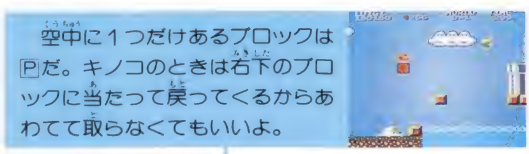
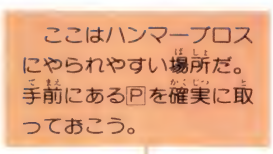
この面はワールド7—3と同じマップだ。ただし前のほうはずっとジュゲムがいてむずかしいよ。

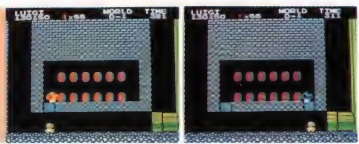
109ページで紹介したバックステップのノコノコはここでできるよ。ぜひ見てみよう。

C—4 START TIME300

ワールド7—4ではファイアバーは1本だったけど、ここは2本もある。1本目をⒷボタンダッシュでジャンプしてかわしても、すぐブレーキをかけないと、次のファイアバーにぶつかってしまうよ。

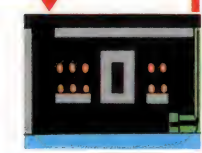
ここの左の壁ぎわに、隠れⓅがある。このあとがむずかしいゾーンなので、必ず取っておこう。

記号の説明／Ⓒコインが1枚出るブロック　⑩10コインブロック　☒こわせないブロック　毒毒キノコ　UP1UPキノコ

土管の上にある1個のブロックは毒だ。出してもムダなので無視して先へ行こう。

空中に1つだけあるブロックはPだ。キノコのときは右下のブロックに当たって戻ってくるからあわてて取らなくてもいいよ。

ここはハンマーブロスにやられやすい場所だ。手前にあるPを確実に取っておこう。

る。スーパー化していないと、中にはいれないので、コインもあまり取れないしキノコも取れない。

空中の土管に乗るには、手前のPの上に乗り、パタパタ利用の中ら飛びをしたほうがいい。

空中にブロックが2つあるが、もしポールの1UPを狙うなら、上らなくてもかまわない。

このワールドD—2にも空の面がある。じつは裏面の空はすべて同じで、このマップなのだ。

一番上のブロックの右に隠れブロックがあり、豆の木が出る。パタパタの上で中ら飛びをして豆の木につかまろう。

ここは、ジャンプ台を使って一度空中にあるブロックの上に乗り、さらにⒷボタンダッシュでジャンプしないとクリアできない。

○こちらは「スーパーマリオ2」。左のと見比べると違いがヨクわかるでしょう？

マリオ2㊙知識 7—4究極の㊙ワザをキミは見ただろうか……？

マリオ2では、天井の上にまちがって上がってしまっても、下に降りられなくなるなんてことは極力さけるようにマップがつくられている。

でも、7—4の5連リフトでは、そういった㊙ワザが起こってしまうんだよネ。リフトで調子よく登っていって、天井の上にまでいき、ヤッタァ!!と思ってそのまま走っていくと……! なんとマリオはそのままクッパの上に行ってしまいおりられない。

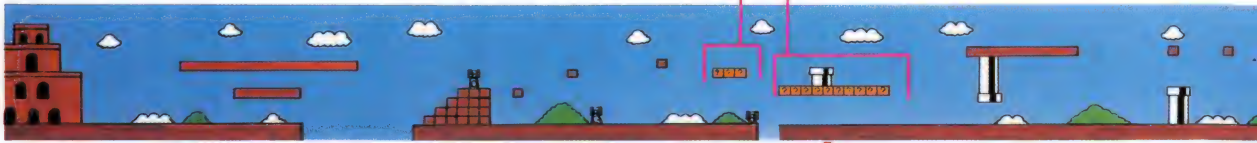
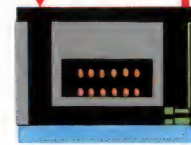
もうこうなったらタイムアップしか道はナイ。

ラクしようなんて甘くはないのダ。

○ワ——ヤダヤダ、下に降ろしてくれヨオ——と泣いてしまうマリオ

スーパーマリオブラザーズ2完全攻略法

一番上のブロック左から2つ目にⓅがある。だが、取るのはむずかしいだろう。

この場所は、ハンマーブロスをやっつけてから下におり、Ⓑボタンダッシュでジャンプし、パタパタの甲ら飛びで越える。

空中に1つだけポツンとあるブロックは、隠れ毒だ。またこの上に乗り、右上をたたくと、そこには隠れUPがある。毒に乗るには砲台からジャンプするか、パタパタの上で甲ら飛びをしよう。

上のブロックの、左はしから2ブロックのところにⓅ、右はしから2ブロックのところに毒があ

最上段にいるノコノコを右へけとばすと、ノコノコの動きしだいでは、1UPすることがある。

ルイージの場合、逆さ土管がつづく場所ではぶつかりやすいので、パックンフラワーのうごきに注意！

地下のコインの部屋に行くための土管に入るには、手前の砲台の上でⒷボタンダッシュし大ジャンプしよう。

この部屋の天井にはⓅがある。それがキノコのときは、出すと右に行ってしまうので、すぐ右となりをたたいてキノコを左へはじきかえし、落ちてきたところを取ろう。スーパー化すると□の形をしたブロックの中にある10が取れる。

マリオ2㊙知識 では、はたしてスーパーマリオとスーパーマリオ2はどこが変わったか!?

最後に、スーパーマリオとスーパーマリオ2の違いについて考えてみよう。

まず、背景がキレイになったこと。ブロックやつくしや雲など、カッコよく、かわいくなったよネ。そうそう、それからピーチ姫もかわいくなってた。

第2に障害や高得点のための方法、クリア法が複雑になった。いろいろと考えなければ、クリアできない障害や、思わぬところで1UPできる方法などが隠れているものネ。

第3にワールド数が増え、コース自体が長くなったこと。ゲームにさらに奥行きができたんだよネ。

でも、2つを比べてダンゼン言えることは、変わっていなかったってコトだ。ゲームの操作も、内容も、そしてオモシロさも、楽しさも……!!

マリオ2は前作を楽しんでくれたみんなのタメにプレゼントされたものなのだからネ。

○これが前作「スーパーマリオ」なのだ

記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　☒こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

城壁の左はしから右へ2つ目のところに隠れ10がある。ここでコインの数を調節しておこう。

ハンマーブロスをジャンプしてかわしたときに、パタパタに当たらないように十分しよう。

ノコノコ

GOAL

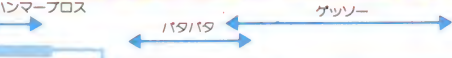
キラー・ハンマーブロス・パタパタ

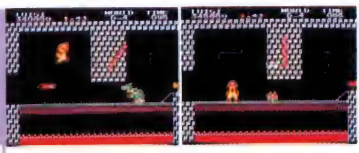
いやらしい砲台多数地帯だ。なるべく下におりないで、砲台の上を進んでいこう。

城壁と城壁を結ぶブロックはこわすことができる。ハンマーブロスが上に乗ったら、下からたたいてやっつけよう。

ワールドD−3の最後の階段は、なんと砲台の階段だ。キラーに注意して1段ずつ登っていこう。

この広い穴も、Ⓑボタンダッシュの大ジャンプで越えられるが、パックンフラワーには注意！

ハンマーブロス　パタパタ　ゲッソー

ここのハンマーブロスは土管の上にいるので、ジャンプしてもハンマーに当たってしまう。手前の土管でハンマーブロスが前進するのを待って、そこで大きくジャンプしてかわすといい。

2匹目のクッパ登場。このクッパはハンマーを投げてこないので、意外にラクにクリアできるぞ。

タテになったせまい通路はすこし手前からⒷボタンダッシュでぬけられる。ふきあげるバブルには要注意。

ゲッソー

GOAL

クッパの炎　ハンマーブロス　バブル　クッパの炎

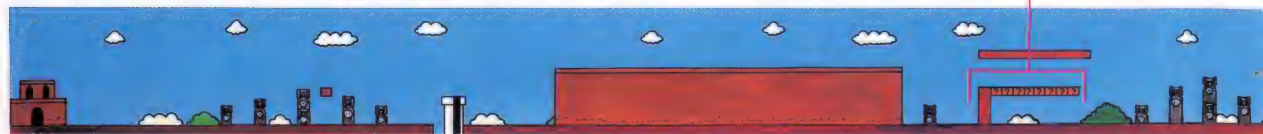
1匹目のクッパの登場だ。クッパは下の段へ降りてこないので、そのまま下を走りぬければいい。

天井が下がっている極端にせまい通路は、スーパー化しているとき、Ⓑボタンダッシュのしゃがみ技を使ってぬけよう。

さあ、ウラのピーチ姫との御対面だ。これでキミはすべてを制覇したのだ。おめでとう!!

Pスーパーキノコ・ファイアフラワー　☆スター

D−3 START TIME400

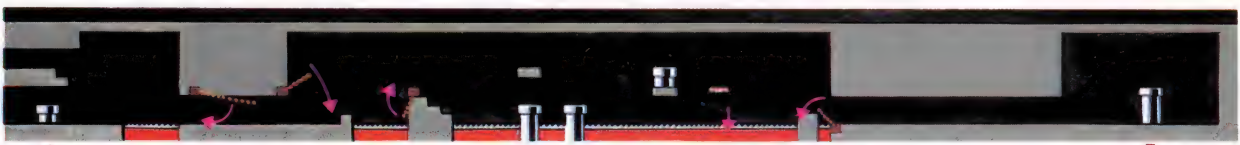
砲台と砲台の間にあるブロックはⓅだ。キラーにやられないようにして確実にⓅをとろう。

キラー　ハンマーブロス　キラー・ハンマーブロス

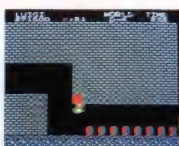
この城壁の右はしから左へ9ブロック分こわせるブロックが並んでいる。このブロックをこわすと空が見えるのだ。

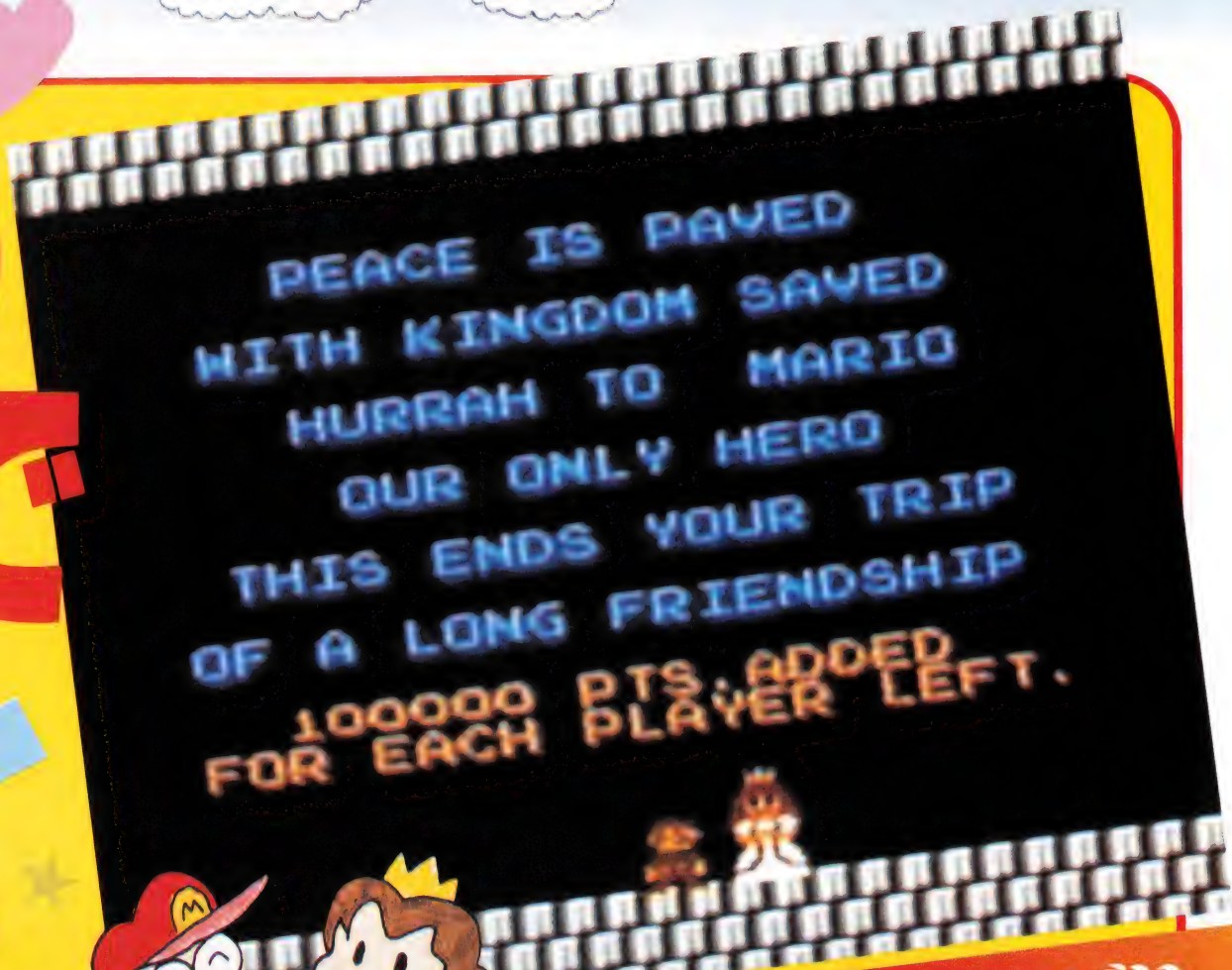
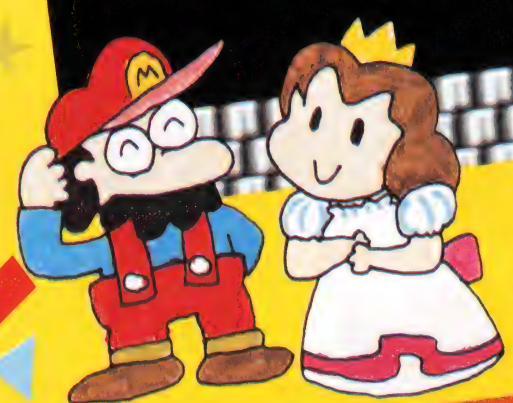
D−4 START TIME400

炎の池を越えたところにロングファイアバーがあるので、渡ったらⒷボタンダッシュだ。

この場所はワールド8−4と似ているが、土管には入れず、ただ進んでいけばいいのだ。

バブル　パタパタ　プクプク

ここの左の壁ぎわに、Ⓟが隠されている。これは必ずとっておいたほうが、あとのためにもいい。

ヘヘンダネ

ここの地下面はワールドC−1と同じだ。最下段の左はしの頭上のブロックには10が隠されている。

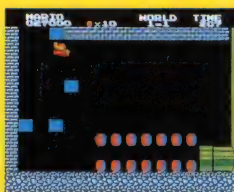
記号の説明／◎コインが1枚出るブロック　10 10コインブロック　×こわせないブロック　毒 毒キノコ　UP 1UPキノコ

めでとう!
PEACE IS PAVED
WITH KINGDOM SAVED
HURRAH TO MARIO
OUR ONLY HERO
THIS ENDS YOUR TRIP
OF A LONG FRIENDSHIP
100000 PTS.ADDED
FOR EACH PLAYER LEFT.
平和がもどり
王国はもとどおり
マリオ、ブラボー! ボクらのヒーロー!
永遠の友情からめばえた
冒険の旅は終わった
残りのプレイヤーひとりにつき
10万点のボーナスつき
大募集!!

GAME COMPLETED!

全52エリア13ワールド終了お

やったね!!「マリオ2」もカンペキクリアだ!

長かったマリオとルイージの旅も、これでようやく終わりをつげた。王国は再び優しい光につつまれ、ピーチ姫とマリオとルイージのまわりを、暖かな日ざしとキノピオがとりまいていた……。

さて今回のマリオとルイージの冒険を、キミは十分楽しんでくれたかナ? これでボクたちの教えてあげることのできるすべての攻略法が終わったわけだ。

そしてピーチ姫やキノピオたちも、そんな新しいスーパープレイヤーたちの出現を待っている。クッパたちも、強敵の参入には大手を広げて待っているぞ。

だけど、もっともっとゲームを続けていくうちに、これと違う攻略法も見つかっていくんじゃないかな。そのときキミは新しいスーパープレイヤーになるんだ。

今度はキミが、キミ自身の手で、ピーチ姫たちを救い出す番だ。マリオとルイージとともに、キノコ王国救出に、さあ! 出発!! いざゆけマリオ&ルイージ!

ROM版マリオ2はどーなるの?

「ファミマガ」№10でお伝えした、「スーパーマリオ2」のROMカセット版だけれど、星の数などのセーブ機能から考えて、現在の状態ではできないということが決定しちゃった。つまり、残念ながら今のところカセット版発売の予定はナシ!ということ。せっかく期待したのにィ〜〜というキミたちに、どーもごめんネ!(ペコペコ) 以上、ファミマガと任天堂さんからのお知らせでした。

キミの裏ワールド攻略法

「ファミマガ」編集部では、勇気あるスーパープレイヤーであるキミたちの発見した、裏ワールドの攻略法を募集しています。キミがいつも使っている攻略法を、ハガキやお手紙・イラスト・ビデオなどで送って下さい。あて先は下のとおり。キミたちからよせられた攻略法の数々で、攻略法比べをしてみない? 応募待ってるヨ!!

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 ファミリーコンピュータMagazine編集部
マリオ2攻略法 係

とじこみふろくの作りかた

1 ファミマガのまんなかを開きホッチキスの針をひらく。

けがをしないよう気をつけて

2 「完全攻略法」のページをぬき針をもとどおり折りまげる。

←ビンなどのおしりでやるといいよ!!

攻略法だけ

3 ダンボールなどの上に攻略法のページを重ねてひろげホッチキスの針をさす。

カパッと広げるのだ

4 ②と同じように裏につき出た針を折りまげて完成!!

お父さんやお母さんにつくってもらうのもいいネ!!

スーパーマリオブラザーズ2 完全攻略法

ワンポイント マリオ2○知識 さくいん

(イラスト/山科 潤)

マリオの動きがヘンテコリン おっかなびっくりパズルだよ

作・GOROーチン(中2)

※V3専用

今月のプログラム

STAGE 1
MARIO 3
STAR 7

パソコン雑誌で大人気のゲーム

このパズルはプログラムポシェットというパソコン専門誌で人気のあったゲームなんだ。最初はFM―7（原作はNOBUOさん）、そしてMSX、次にMZ―700というパソコンにまで移植されて、大人気だったぞ。

プログラムはちょっと長くてV3専用になっちゃったけど、BGグラフィックがないぶん、打ちこみやすいよね。

さて打ちこんでRUN！ゲームが始まると同時にBGMが鳴りはじめるので、急いでスター（赤い指輪みたいなキャラクタ）を取っていこう。BGMが鳴り終わるとマリオがひとり減っちゃうぞ。

おっと、ただし、マリオの動きはヘンテコリンだから注意してね。そうでなきゃ、パズルにならないもん。

マリオの動きに注意、よ〜く考えてね！

マリオは、十字ボタンで上下左右に動くけれど、上と左には2マスずつ、下と右には1マスずつ動くようになっている。上や左に動くとき、あいだに壁があっても飛び越えちゃうからだいじょうぶだけど、なんにも考えずに動かしちゃだめ。壁にあたるとマリオがひとり減っちゃうぞ。

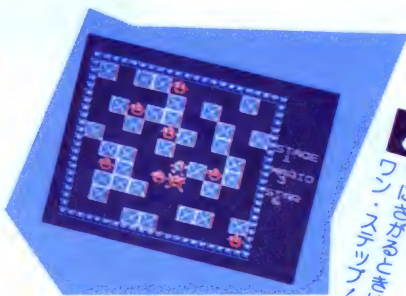
それから、上下左右の端っこでは、それぞれ反対側にワープできるので、うまく利用してね。

BGMが鳴りおわるまでに画面の左側に表示されているスターの数だけ取れば、面クリア。

壁にあたったり、途中でBGMが終わったりしたらマリオがひとり減って、マリオの数が0になるとゲームオーバー。リプレイはセレクトボタンだ。

ゲームオーバーになってタイトル画面が出てきたら、今まで行った面の番号をキーボードから打ちこむとその面からゲームを始められるよ（ただし、10面だけはだめ）。

10面全部クリアするとエンディングになるよ。キミは全部クリアできるかな？

1 下にさがるときはワン・ステップ！

2 ところが左に行くときはツー・ステップになる！

夏だ！ 元気だ！ プログラムの説明だ！

おや、こんなところでこんなことしてる！

■初期設定してるよ

１０〜３０行　画面の初期設定。

４０〜８０行　タイトル画面作成。

９０行　面とマリオの数の設定。

■スタートの準備だ

１００行　スタート画面表示。

１１０〜１３０行　スタートの音楽。

■メインっていちばん大切なところ

１４０行　これから遊ぶ画面のデータを取り出す。

１５０〜３００行　画面を作る。

３１０行　レーザー（マリオが動くときにパッと出る光）の動きを決める。

３２０行　ＢＧＭのデータを読みこむ。

３３０〜３４０行　ＢＧＭ演奏。

３５０〜３８０行　コントローラの十字ボタンを押した方向に従ってマリオを移動させるための計算をする。

３９０〜４００行　マリオが移動するときの音を鳴らす。

４１０〜４３０行　計算した座標にマリオを表示する。

４４０〜４９０行　マリオが何にぶつかったかを調べる。

■クリアしたか、ミスしたか

５００〜５２０行　ステージクリア！

５３０〜５４０行　ミス！　残念。

５５０〜５８０行　ゲームオーバーとリプレイ。また、がんばろー！

５９０〜６４０行　全面クリアとエンディング。おつかれさま。

■データというのは数字のかたまり

６５０〜７１０行　音楽データ。

７２０〜最後まで　画面データ。ところで、注目！　ここの数字は“０”が「空白」、“１”が「壁」、“２”が「スター」、“３”が「マリオ」。最後の数字は、その面で取らなくちゃいけないスターの数。さて、この情報をもとにして、キミも自作面を作っちゃおう。

ふうむ、この変数はこんな意味だったのね

Ｖ(ｎ),Ｗ(ｎ)……カッコのなかに押された十字ボタンの方向を表す数が入る。マリオの移動用変数だ。

ＨＳ……コンティニュー用の変数。この変数はステージ＋１の数。

ＳＴ……ステージ数。

ＮＭ……マリオの数がこんなところにある。次の改造法を見よう！

Ｖ,Ｗ,Ｘ,Ｙ……座標。

Ｐ＄……音楽のデータをこの変数にひっぱってきて演奏する。

もっと楽しくワン・ツー・ステップするために

どうしても全面クリアできないっていうキミのための改造法。

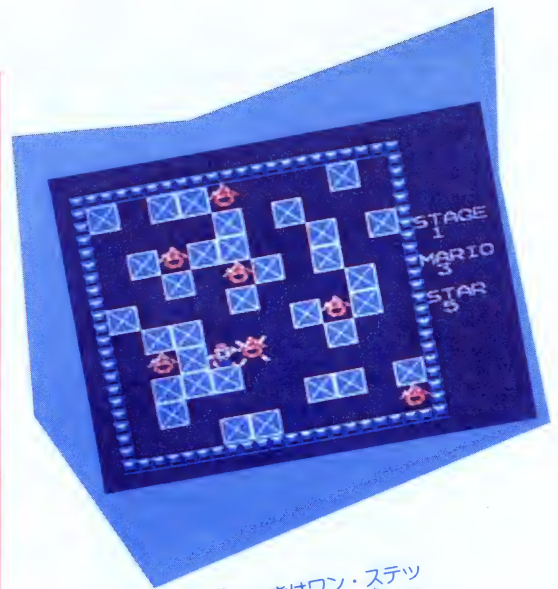
９０行……ＮＭ＝３

この３を増やせば何度でも失敗できるね。逆に物足りないキミは、自分で面を作って増やそう。あと２面くらいは増やせるけど、

１４０行……RESTORE 720,……,810

のあとに、“,820,830”と付け加えて、新しく作った面のデータを820行、830行に入れること。

なんと『ワン・ツー・ステップ』の自作面募集！ 太っ腹のともみちゃんがファミマガ特製テレフォンカードを優秀者1名にプレゼントしちゃう！

♡この『ワン・ツー・ステップ』はなかなかおもしろいゲームだ、と、担当のともみちゃんは思った。そこで、ともみちゃんが秘蔵しているファミマガ特製のテレフォンカードを1等賞品（1名様）にして（2等はなし！）『ワン・ツー・ステップ』の自作面を募集します。ただし、1人につき1面だけの募集とします。応募はハガキに絵かデータ（数字）で書いて送ってね（面データは720行の説明を見て自分で考えること）。素敵な面は本誌上で発表し、テレフォンカードをあげちゃう。ファミベーを持っていない人でも応募していいよ！

3 右に行くときはワン・ステップ。これでまたひとつ取れた

ワン・ツー・ステップのBASICプログラム

```
10 DIM V(10),W(10)
20 V(2)=-4:V(1)=2:W(8)=-4:W(
4)=2:HS=10
30 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CH
R$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR
$(27)
40 CLS:SPRITEON:ERA0,1,2,3:S
PRITE0:CGSET1,0
50 LOCATE8,10:PRINT"ONE TWO
STEP"
60 LOCATE 10,11:PRINT CHR$(1
80);" NOBUO":LOCATE 11,13:PR
INT"PUSH START":LOCATE 12,15
:PRINT"BY GORO"
70 V=VAL(INKEY$):IF V>0ANDV<
HS THEN ST=V:NM=3:GOTO100
80 IFSTRIG(0)<>1THEN70
90 ST=1:NM=3
100 CLS:LOCATE 8,10:PRINT ST
;"ﾒﾝ ﾊｼﾞﾒｨ!!"
110 PLAY "T201G4RG"PLAY"O2C3
GF6E6F3EC"PLAY"O1G7"
120 PLAY "O2D3RE1E7R2C5R2D8"
130 PLAY "T2O3M1V10Y1"
140 CLS:ON ST RESTORE 720,73
0,740,750,760,770,780,790,80
0,810
150 X=0:Y=2:FOR J=0 TO 9:REA
D A$:FOR I=1 TO 10
160 B$=MID$(A$,I,1):B=VAL("&
H"+B$):X=X-(B=3)*(I*2):Y=Y-(
B=3)*(J*2)
170 IF B<>3 THEN ON B GOSUB
190,210
180 NEXT:NEXT:READ HO:GOTO 2
40
190 LOCATE I*2,J*2+1:PRINT C
HR$(243);CHR$(247)
200 LOCATE I*2,J*2+2:PRINT C
HR$(245);CHR$(248):RETURN
210 LOCATE I*2,J*2+1:PRINT C
HR$(200);CHR$(201)
220 LOCATE I*2,J*2+2:PRINT C
HR$(241);CHR$(242)
230 COLOR I*2,J*2+2,2:RETURN
240 FOR I=0 TO 21
250 LOCATE I+1,0:PRINT CHR$(
193):LOCATE I+1,21:PRINTCHR$
(193)
260 LOCATE 1,I:PRINTCHR$(193
):LOCATE 22,I:PRINTCHR$(193)
:NEXT
270 LOCATE 23,12:PRINT "STAR
":LOCATE 23,13:PRINT HO
280 LOCATE 23,9:PRINT"MARIO"
:LOCATE23,10:PRINT NM
290 LOCATE 23,6:PRINT"STAGE"
:LOCATE23,7:PRINT ST
300 SPRITE 0,X*8+16,Y*8+16
310 FOR I=0 TO 3:DEF MOVE(I)
=SPRITE (12,I*2+2,1,4.0,3):N
EXT
320 RESTORE 650
330 READ P$:IF P$="!" THEN P
LAY"T1R2":GOTO530
340 PLAY P$
350 S=STICK(0):IF V(S)=0 AND
 W(S)=0 THEN 330
360 V=X+V(S):W=Y+W(S)
370 V=((V+18)MOD20)+2:W=((W+
18)MOD20)+2
380 FOR I=0 TO 3:POSITION I.
V*8+20.W*8+20:NEXT:MOVE 0,1,
2.3
390 POKE &H4015.17
400 POKE &H4001.&HAB.&HBC.&H
CD,&HDE
410 IF MOVE(3)THEN 410
420 ERA0,1,2,3
430 SPRITE 0,V*8+16.W*8+16
440 X=V:Y=W
450 C$=SCR$(V,W)
460 IF C$=CHR$(245) THEN 530
470 IF C$=CHR$(241) THEN BEE
P:HO=HO-1:LOCATE V.W-1:PRINT
"  ":LOCATE V,W:PRINT "  ":L
OCATE 23,13:PRINT HO
480 IF HO=0 THEN 500
490 GOTO 350
500 PLAY "CDE":ST=ST+1:IF ST
>HS THENHS=ST
510 IF ST=11 THEN 590
520 SPRITE0:GOTO 100
530 PLAY "EDC":NM=NM-1:IF NM
=-1 THEN 550
540 SPRITE0:GOTO 100
550 PALETS 0.22,54,22.2
560 LOCATE8,12:PRINT "GAME O
VER":PLAY "T2O0D4RFGB7F4RDDE
EFRERAREDC7"
570 IFSTRIG(0)<>2THEN570
580 GOTO40
```

```
590 CLS:SPRITE0,128,128:PALE
TS 0,2,54,22,2
600 LOCATE 6,8:PRINT"CONGRAT
ULATIONS!"
610 PLAY"T2O4B4FEDE7G4ARBRG7
"PLAY"D4EDFGF7E4FGB7"PLAY "B
4GRFRERDRERF7G4GFFEEDDC7"
620 LOCATE 7,17:PRINT"YOU AR
E GREAT!!"
630 PLAY "G4RGO5CGF7EF4EC"PL
AY"O4G7R"PLAY"O5D4RE1E7CR2D8
DR2C9"LOCATE10,15:PRINT"GOOD
 BY"
640 END
650 DATA T3O1G3.R.O2G.O1G,R.
O2G.O1G.R.O2G.O1A2,B2,O2C,O1
G3.R.O2G.O1G,R.O2G.O1G,R,O2G
.O1A2.B2.O2C
660 DATA O1G3.R,O2G,O1A2.B2,
O2C.O1G3.R.O2G.O1A2,B2,O2C,O
1G2.A.B.O2C2.D.E.G.E.D.C,O1B
2.B
670 DATA A3.R.O2A3.O1A3.R.O2
A3,O1A3.R.O2A3.O1B2,O2#C,D.O
1A3.R,O2A.O1A.R.O2A.O1A,R,O2
A.O1B2,O2#C2.D
680 DATA O1A3,R.O2A3.O1B2,O2
#C2,D.O1A3.R.O2A3.O1B2.O2#C2
.D,O1A2,B.O2#C2.D.E.F.E.D.C.
O1B2,A2,A
690 DATA O1G3,R,O2G3,O1G3,R,
O2G3,O1G3,R,O2G3,O1A2,B,O2C2
,O1G3,R,O2G3,O1G3,R,O2G3,O1G
3,R,O2G3
700 DATA O1A2,B,O2C2,O1G3,R,
O2G3,O1A2,B,O2C2,O1G3,R,O2G3
,O1A2,B,O2C2
710 DATA O1G2,A,B,O2C2,D,E1,
F,G,A,B,O3C2,D,C9,!
720 DATA 1311200012,00001010
00,0121100101,0010210100,100
0100010,0110001210,021022010
0,0111000000,0100001101,0001
100002,7
730 DATA 0310012100,10100000
10,0012110100,0121000010,010
0011010,0000100210,101100112
0,2102100010,0101001010,0000
010000,6
740 DATA 1310000012,10000010
00,0011101101,0121221002,000
1221011,1011011010,100000001
0,2101101000,0001000102,1110
212106,9
750 DATA 1310001101,10210100
00,0110210101,0001100010,110
1200100,0001101020,101100000
1,1000111011,2120002100,1000
101001,7
760 DATA 0311100010,10112010
00,0210000111,0110112120,121
0001001,0011010000,121001012
1,1110100111,1001010000,0012
100010,6
770 DATA 1200110110,11010000
00,1200012111,1001021200,101
21300101,0010010000,11100001
01,100010120,1212100011,1111
111112,9
780 DATA 0101200000,12121011
01,0000000100,1010010111,002
1010100,1101012101,210102100
0,1131000012,0210001101,0120
100000,7
790 DATA 0101211012,10021010
01,0010001121,2100010110,102
1000001,1012000121,212110011
0,1210110012,1130010001,2112
021100,9
800 DATA 1111002101,10000010
01,1000010011,1111000101,120
1111001,1112111101,120110001
1,1112000111,1321101001,1112
112021,8
810 DATA 1002111211,10022110
11,1012210001,1002111021,100
2211011,1002110021,100211010
1,1010010011,1000011031,1010
012011,12
```

キミのつくった

ゲーム大募集

ファミマガで有名プログラマーになろう!!

ファミコンマガジンでは、おもしろいプログラムをいつも募集しています。ただし、もちろん、ファミリーベーシック（またはV3）で作ったものに限る！

楽しいゲームは大歓迎！ ゲームじゃなくてもおもしろいものならなんでも！ プログラムは短ければ短いほどうれしいな。それから、なるべくならV3専用プログラムでないほうがいい。

プログラムを送るときは、次の応募要領を守ってね。

①かならず、キミが作ったプログラムに限る。ほかの雑誌や本に載っていたものや、ほかの雑誌に応募したものはだめ。

②かならず、カセットテープに〝SAVE〟したもので投稿すること。テープはパソコン用の10分のものが便利で安いよ。

③A面にBGデータ、B面にBASICプログラムをセーブすること。カセットの表には、キミの名前とプログラムの名前を。

④遊び方はもちろん、プログラムの説明や変数の説明をできるだけくわしく書いた手紙も同封すること。V3でしか動かないプログラムは『V3専用』と明記すること。

⑤キミの住所と名前、電話番号、年齢、学年（職業）、学校名、性別も忘れずに！

採用した人には規定の謝礼を差し上げます。

■送り先

〒105 東京都港区新橋4―10―1 徳間書店 ファミリーコンピュータマガジン編集部『打ちこんでRUN』係

打ちこんでRUN
ファミリーベーシック質問箱

いつも『打ちこんでRUN』を読んでくれる、ファミコン族おりこう派諸君、カチャカチャッと楽しんでいるかな？「こんなページなくしてもっとウル技のページを増やせばいいのにな」と思っているイケナイ派諸君、キミんちの押入にファミリーベーシックが眠っているとしたら、それはとってもモッタイナイことなんだぞ！ もしかしたら、キミたちはこんなことで「ファミリーベーシックってわかんないよお」なんて思っていないかな。

「プログラムを打ちこんでいるとき、どこでリターンキーを押せばいいの？」

すごく多いのが、この質問。「プログラムの行の終わりで"RETURN"と書かれているキーを押す」ってことはわかっていても、いったいどこが"行の終わり"なのかがよくわからないことが多いみたい。

プログラムの行というのは、たとえていえば、ひとつの文章みたいなものなんだ。それも、頭に必ず数字がついている（これが行番号）。"ワン・ツー・ステップのBASICプログラム"を見てみよう。最初は"10"という行番号から始まって、ちょっと英語みたいなプログラムが続いているね。そして、プツンと切れて、次に"20"、またちょっとあって、プツンと切れて……。このプツンと切れたところが、それぞれリターンキーの押しどころなんだ。

行番号は、必ず小さいほうから並べられているし、たいてい10ずつ増えていくので、前のほうから気をつけて打ちこんでいけばすぐにわかるようになるよ。それに、ファミリーベーシックで使われる言葉に慣れてくれば、こんなことで迷うことはなくなるはず。

「ファミリーベーシックでスーパーマリオのプログラムを作ってのせてください」

こんなお願いがときどきくるけど、はっきりいってごめんなさい。それはできません。スーパーマリオのプログラムはとっても複雑なので、ファミリーベーシックで作るのは無理なのだ。でも、ファミコンのゲームは、みんな、コンピュータで作っていて、そのコンピュータとファミリーベーシックの仕組みはだいたい同じなんだ。ファミリーベーシックがわかるようになれば、キミだって、ほんとにコンピュータを使ってファミコンゲームが作れるようになるかもしれないんだから、すごいだろ？

スーパーマリオはできないけど、29ページの"256W"みたいな不思議なことが、ファミリーベーシックではかんたんに起こるんだ。たとえば、

PALETB　0，10，20，0，0〔リターンキー〕

と打ちこんでみよう。画面の背景と字の色が変になったね。0以外の数字をいろいろ変えてリターンキーを押すと色がまた変わる。おもしろいでしょ。あきたら CTRL と D のキーをいっしょに押せばもとにもどるよ。

「プログラムの解説とか変数リストとか、なんでのってるの？」

まだよくわからない人は、解説なんか全然気にしないでプログラムを打ちこんでただ遊ぶだけでもいいんだよ。でも、ちょっとでも、自分でプログラムを作れるようになるといいなと思う人のためにこんなものをのせているんだ。

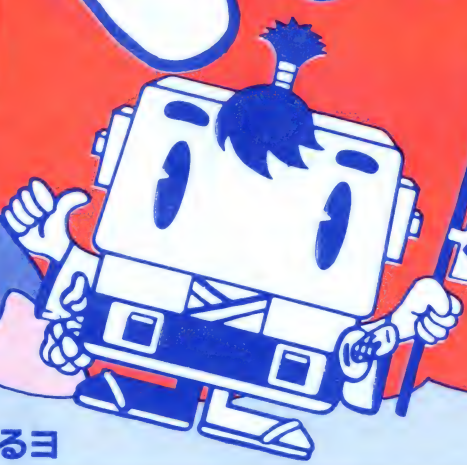
プログラムの解説は、プログラムのどのあたりでどんな命令をやっているかを説明しているし、変数リストは、プログラムで使う変数（アルファベットの記号）がどんな役目をしているかを説明しているんだ。プログラムを勉強しようという人や、プログラムを改造してもっといろんな遊び方をしたいという人たちのための記事というわけだね。でも、ときどき、気が向いたらこういうところも読むとおりこう派になれると思うけどな……。

というわけでひさしぶりの質問コーナーでした。ファミリーベーシックのことで何か不思議なこと、わからないこと、気にいらないことがあったら、ハガキで『ファミマガのともみちゃん』あてに質問してね♡

ハイスコアルーム

ファミマガ認定

日本一

だーんだん暑さも増してきたぞ。ハイスコアルームの季節！ でも、ゲームに熱中しすぎて、頭に血をのぼらせないでね♡

1位の人には認定証をあげるヨ

氏名上の数字は前号の順位、Ⓟはペンネーム

ギャラガ

- **1位** ① 4000万点（宮崎県・宇都宮昌弘クン）
- **2位** ② 1103万4140点（北海道・蟹沢暁クン）
- **3位** 1051万4690点（静岡県ⓅABEダヨ！）

ゴルフ

- **1位** ① 28ストローク44アンダー（大阪府・湯川一幸クン）
- **2位** ② 44ストローク28アンダー（埼玉県・川俣友宏クン）
- **3位** 48ストローク24アンダー（埼玉県・松本匡弘クン）
  - ③（兵庫県・中田栄三クン）
  - ③（大阪府・正野厳クン）
  - ③（大阪府・上澤俊治クン）

スターラスター

- **1位** ① 4万3760点（北海道・斉藤勝之クン）
- **2位** ② 2万7011点（東京都・沼田陽明クン）
- **3位** ③ 2万3495点（千葉県・阿部正行クン）
- **4位** ④ 1万9797点（岡山県ⓅMVXしょうてんF）
- **5位** ⑤ 1万6833点（山口県Ⓟ輝ける星・神代輝明）

☆暗黒星雲撃破成功!!
徳島県・北浦英樹クン
熊本県・友松沢人クン
京都府Ⓟとんがり帽子

スパイVSスパイ

- **1位** 1分14秒（愛知県Ⓟ裕美）
- **2位** 1分16秒（神奈川県・松岡宏クン）（東京都・美濃部由香チャン）
- **4位** 1分17秒（東京都・宮上和也クン）
- **5位** 1分21秒（兵庫県・森田明生クン）

○大阪府ⓅEKAchan

○熊本県・友松沢人クン

○神奈川県・松岡宏クン

スペースインベーダー

- **1位** 5万1520点（大阪府ⓅEKAchan）
- **2位** 3万7480点（北海道・鈴木武利クン・高島利典クン）
- **3位** ① 3万6460点（千葉県・山室幸二クン）
- **4位** ② 3万4570点（栃木県・加藤泰尚クン）
- **5位** ③ 3万2490点（東京都・黛謙司クン）

セクロス

- **1位** 39万2700点（兵庫県・森田明彦クン）

超時空要塞マクロス

- **1位** ① 8億0210万点（富山県・道林成介クン）
- **2位** ② 2億2947万1200点（千葉県・田中敏雄クン）
- **3位** 2億2635万1900点（千葉県ⓅIII―B聖帝サウザー）

ディグダグII

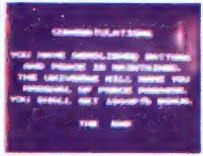
- **1位** 128万2000点（大阪府ⓅEKAchan）
- **2位** ① 36万8900点（兵庫県・成田義晴クン）
- **3位** ② 36万3900点（北海道・白幡憲一クン）
- **4位** 35万5100点（福島県・斎藤正義クン）
- **5位** ③ 26万2600点（石川県Ⓟ夢あおい♡）

やられても人数がへらないウル技が発見されたので、応募は打ち切りです。

謎の村雨城

- **1位** 2071万5750点（埼玉県Ⓟ市川智）
- **2位** 1214万8400点（三重県Ⓟほあのまじかな）
- **3位** 1031万3700点（愛知県・榊原央晶クン）
- **4位** 1022万0050点（三重県・津村欣功クン）
- **5位** ① 1001万4950点（埼玉県Ⓟ必殺あばき人）

無敵技が発表されたため打ち切りとなります。

やったあー☆ エキサイトバイクで35秒08！ でもカメラがないから応募することができないよォ〜。せっかく記録を出しても応募できないなんてホントくやしいです。だけど、ハイスコアルームに応募する人達ってやっぱりスゴイ！ ボクもクラスでは1番なんだけど……1位の記録にはやく追いつきたい今日この頃です。

福島県Ⓟ段田男は僕の兄

バ「今日も元気だ、もみ手も快調、米丸と」
米「今日も元気だ、ウエストが太い、バボよん」
バ「わるかったなぁ」
米「エキサイトバイク35秒08。すごいじゃん」
バ「うんうん、デザイントラックじゃないんでしょ。なかなかネ」
米「知ってた？ エキサイトバイクに応募するときデザイントラックは、ぜぇーったい使っちゃダメなんだョ」
バ「そう。デザイントラックを使ったものは全部捨ててしまうから、まだ知らない友達がいたら教えてあげよーね」

ぺんぎんくんwars

1位 ① 1677万4250点（熊本県・柳井和也クン）
2位 349万8350点 ②（群馬県・貝瀬慶裕クン）
3位 263万4000点（愛知県・西元大輔クン）

ポートピア連続殺人事件

事件解決最短コース
1位 ① 57コマンド（北海道・前田政明クン）
2位 58コマンド ②（長野県・小林貴史クン）
3位 59コマンド（岐阜県Ⓟ兄の××は、殺人だ）
③（愛知県Ⓟカパエル）
5位 60コマンド（広島県・沢田浄クン）
④（広島県Ⓟノブリンだよ！延岡君だよ）
④（岐阜県Ⓟ日本一のとらちゃん）

マイティボンジャック

1位 偏差値94（佐賀県ⓅYANGUCHI）
2位 偏差値78（兵庫県Ⓟマイティキング）
3位 偏差値77（東京都・細田秀樹クン）
4位 偏差値74（神奈川県・石山益伊クン）
5位 偏差値70（三重県ⓅBERUPA）

麻雀

1位 ① 87万4800点（神奈川県・内沢健輔クン）
2位 38万8100点（神奈川県・丹野久克クン）
3位 27万5400点 ②（岡山県Ⓟウインビー）

マグマックス

1位 ① 1125万8200点（神奈川県・下村裕一クン）
2位 1030万8100点（兵庫県・成田義晴クン）
3位 217万4700点 ②（東京都・蛭川健二クン）

ルナーボール

1位 29万4150点（茨城県・仲上久智クン）
2位 ① 27万5510点（京都府・森本憲一クン）
3位 24万1440点（東京都・弘中智明クン）
4位 19万7060点（山形県Ⓟ自動車、ガソリン）
5位 19万6870点 ②（静岡県・鈴木仙之クン）

おたよりコーナー その②

ゼビウスには無敵があんだろう!! なんでハイスコアルームでやってんだよ！ そんくらいわかんねえのかョ！
東京都・伊藤敏久

米「伊藤クーン、そらあちょっと時代遅れでないかい」
バ「ファミマガ愛読者とは言えないよォ」
米「ゼビウスは2PLAYER用でゲームしたもののみ応募資格があるんだョ」
バ「よーく読んでないな！ その正義感は認めてあげるけど、言葉使いに気をつけようネ」

茨城県・仲上久智クン

兵庫県Ⓟマイティキング

大阪府ⓅEKAchan

兵庫県・森田明彦クン

脳さわぎテレフォン

ひさびさなんでまちがえちった。
ドキドキ

ときはほのぼのとお天道さまがほほえむ午後3時、とこは昼なお暗いファミマガ街の悪夢と言われるハガキ整理タイムが今日もやってきた。そんなとき、ハイスコアルームの応募の山の中から、1コのカセットテープが!! ん？ なんでハイスコアにテープが……と思いながらきいてみると――

いんやぁーコレはスゴイ！ なんとA面にはスターフォース、頭脳戦艦ガル、B面にはアハハッ、長州力のテーマ、そしてグラディウスのテーマが収録。しかも自らパソコンで演奏したものなんだョ！ どうしてハイスコアルームあてかな？ と思ったら、今号グラディウス認定者の、愛知県の原 慎さん（大学2年）から送られたものだったんだわ。オーすごい、"やったぜ、グラディウス最高得点999万9990点記念バージョン コンピュータミュージック！" と、見出しまでしっかり書いてあるんさ！ このノリはすごい。さっそくTELすることに！ 長州力のテーマ、なかなかいいヨ♡

家の"離れ"でお仕事中のところを電話に出てもらいました。（ゴメンなさい）

―テープが届いたよーん！ パソコンの演奏すっばらしい出来で編集部がどよめいたの

『ヤマハYIS―503Ⅱで作ったんです。出来の良さは機能のおかげで（笑）』

―これだけ（4曲）つくるのに日数はどのくらいかかった？

『グラディウスはカセットを買ってすぐ始めたんで1カ月くらいですネ。もう少し味付けしたかったんですけどねえ』

―そーんなそんなもうカンペキ（みんなにきかせてあげたいわん）コンピュータ使用キャリアはかなりのものみたいだけど、ファミコンは？

『大学入ってすぐですから2年前です。ファミコン買ったら抱き合わせに3本カセット買わされて（笑）4人打麻雀、ピンボール、テニスでした』

―あ、時代を物語ってる（笑）

『好きなのはシューティングゲームですね。初めて買ったシューティングがゼビウス。その次があ…ギャラガ！（笑）でーもねえー、今やってもなつかなかやめられないのがギャラクシアン！ いい味出してますよォ（笑）』

―ケケケッ そうそうひと昔前のゲームって今やると味があるよネ。今お気に入りは？

『やっぱりグラディウスですねえ。今度Bーウイングを買う予定なんですよ。』

―大学ではファミコンどお？

『あーやっぱりスゴク話題ですヨ。ハットリくんがあーたらこーたらとかウル技の情報はけっこうもりあがりますネ』

―ふんじゃあファミマガのウル技コーナーは人気あるー？

『あれはすごい！ おんっもしろくておんもしろくて（笑）もう何が面白いってウソ技ってのがホントいい味出してますよ（笑）絶対おもしろい』

―わあーい♡ じゃあファミマガの中でつまんないコーナーは？

『うーんないですねえ。あのマンガはセンスいいです（笑）』

―あーはは、ありがとう。キライなゲームってある？

『パズルゲームとかねえ……そうロットロット（爆笑）！』

―うえーんTOKUMAソフトだ。悪かったなあ（笑）！

『え、ええ……エグゼドエグゼスはおもしろかった……なあ！』

―おぉ無理が見える（笑）！

『やー、でもなんだか、こんな反響があるとは思いませんでした。テープ1つ送っただけなのにいいんだろーか』

―それはあの演奏のすばらしさのたまもの！ これからもいい味出して（笑）作ってネ！ 最後にファミマガ読者に一言。

『みんな宿題やってるかい（笑）』

と、ドリフターズのノリで、さすが大学生のおにいさんという感じの、とてもおもしろいマコトさんでした。マコトさんの作ったグラディウスの音楽は、テレマガで紹介するからお楽しみにネ。

お姉さんも特別参加ヨン♡

最高得点なんだわさ☆

認定者発表!!

けっしてやさしいゲームじゃないのに、アッというまに最高得点が出てしまうのは、やっぱりそのゲームに人気があるからなんだろうネ。とすると、このコーナーは、ゲームの殿堂ってとこかな? 今回は、アトランチスの謎とバーガータイムが殿堂入り。30人認定したら打ち切りになるから、大急ぎで応募してね。

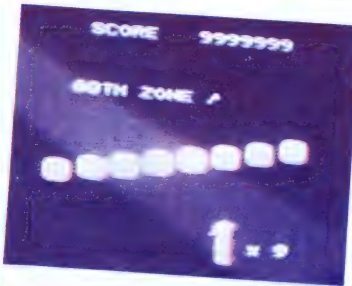
アーガス
最高得点
999万9900点
無敵技が公表されたので今回で打ち切り

アストロロボ・SASA
最高得点
999万9990点
あと30人

アトランチスの謎
最高得点
999万9999点
大阪府・今西泰通クン
ディグダグII同様、フリープレイ技があるので、打ち切りです。

影の伝説
最高得点
999万9950点
あと30人

グラディウス
最高得点
999万9990点
北海道・畑中宏之クン
千葉県・里見裕幸クン
東京都・毛塚裕二クン
熊本県ⓅDGM
愛知県Ⓟとことんおいしいイタチョコ
愛知県・石川正人クン
大阪府・上出喜雅クン
愛知県Ⓟよい子のかちくん♡
埼玉県Ⓟファンタジーゾーン
山形県・西村淳一クン
大阪府ⓅEKAchan
静岡県ⓅABEダヨ!
福岡県・今村広喜クン
愛知県・原 慎クン
あと16人

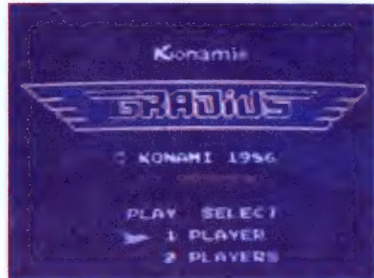
○大阪府・今西泰通クン

○山形県・西村淳一クン

サーカス・チャーリー
最高得点
99万9999点
あと29人

おたよりコーナー その③

スーパーマリオブラザーズ2は、やっぱりスコアの出るゲームなんですか? 前のスーパーマリオブラザーズと同じ応募のしかたでいいのかなあ。出たら絶対送っちゃう!

兵庫県Ⓟピキプチュチュ

米「よくきいてくれた!」
バ「このお手紙はマリオ2発売前に届いたものなんだけど、マリオ2はマリオが出したスコアとルイージが出したスコアで、別々に送ってほしいんだ」
米「マリオ版、ルイージ版と別々に認定するからネ」
バ「どーんと送ってね!」

サッカー
最高得点
99対0の99点差
あと30人
レベル5で、VS・COMだとはっきりわかる写真を送ってね♡

バーガータイム
最高得点
99万9950点
あと30人
最高得点ピッタシにとめるのはちとムズかしいけど、右のスコアで表示されていない場合は認定しないからがんばってネ!

バルトロン
最高得点
3599万9990点以上
石川県Ⓟはるこー
あと28人
1千万の位がZを越えて、変な模様になったら、全て最高得点として認定するよ♡

本将棋
最短詰め15手
北海道・児玉朋史クン
あと8人
本当は14手なんだけど、画面の表示にしたがって、15手を最短とします。

なんてったってあたいが1番

ハイスコアルームは電話でもきけちゃうのです☆

毎週水曜日と木曜日は電話で最新ハイスコア情報がきけるヨ! くわしくは157ページにあるテレフォンサービスのコーナーを見てね。

03-459-8000

わゃだわわ!! 送ってくんなくちゃだわ♡

新記録のでないゲームがこんなにあるなんて、いったいどうしたのかしら？ 一度でもこの表のお仲間入りしちゃうと、4位以下は判定の対象外になっちゃうんだヨ。もっと応募してくれなくっちゃだわわ。

ゲーム名	1位	2位	3位
エキサイトバイク	17秒88	19秒82	24秒99
エレベーターアクション	84万1950点	71万4000点	51万7800点
ギャラクシアン	1545万点	1362万点	442万点
キン肉マンマッスルタッグマッチ	2475万9203点	2085万8468点	1677万7155点
けっきょく南極大冒険	97万7330点	73万2900点	38万6180点
スーパーアラビアン	97万9800点	61万2700点	55万3400点
スパルタンX	153万1150点	148万8100点	131万2480点
スペランカー	8428万9600点	1677万7130点	1615万9820点
ゼビウス	2億0020万2220点	1億4000万点	1億点
ダウボーイ	199万6500点	90万7070点	87万3550点
ちゃっくんぽっぷ	974万7200点	869万5510点	828万4800点
ディグダグ	2742万2420点	1283万9040点	1000万3290点
10ヤードファイト	68万4560点	65万5350点	――
ドンキーコングJR	85万4000点	78万6600点	68万2300点
パチコン　タイムトライアル	2分19秒	2分28秒	2分31秒
個数トライアル	1万2623個	1万1419個	1万1155個
パックマン	999万9980点	――	999万9960点
パックランド	999万9560点	255万5510点	246万9950点
バトルシティー	178万8400点	107万1200点	99万9300点
4人打ち麻雀	33万9000点	33万5800点	22万6590点
ルート16TURBO	1000万点	――	280万1440点
ロットロット	1158万2160点	128万5820点	98万4410点
ワープマン	80万1500点	61万点	49万2000点

ゲーム名				
ハイパーオリンピック	110メートルハードル 7秒29	100メートルダッシュ 7秒20	やりなげ 137m65	ロングジャンプ 14m66
ハイパースポーツ	トリプルジャンプ 2m44	ハイジャンプ 2m44	アーチェリー 5800	クレー射撃 4万0300

がんばりなはれコーナー

うふっ♡　夏ね。浜辺には肩をよせあって夕日を見つめる恋人達――あーポエムだわロマンだわ、胸がきゅんとなってしまうおセンチな午後…どうしてこうどーでもいいことを長々と書いているか、あなたはわかっているかしら♡

おーそーだよ！ 1枚もこなかったんだよ。わりいのはアタシだヨ！ だぁってさぁオバケのQ太郎ワンワンパニックであのスーパー天国へ行くことができたので、すっかりいい気分でホエホエした人を募集したんだけど、これがまぁムズカしいわけで、だから〝がんばりなはれ〟なんだけど、ムリなものはムリというわけで、あー……なんだなひとくちに言ってしまうと結局ムズカしすぎたのでした！ イジワルしすぎちゃったネ♡

で、その幻と言われるスーパー天国をひと目見たい！ という声が高いので、イジワルしすぎたかわりに見せてあげようではないか☆ 下にあるのがソレ。めったに見られるもんじゃないからね。これを見ることによって何かトクしたような(?)気持ちになってくれるとウレシイな♡

あ、まった！ 来たんだよ。来たんだ、確かに2枚。東京の石山夏海クンと群馬の新井輝夫くん！ でも残念なコトにコリはフツーの天国の写真だったんだわ……スーパー天国は、フツー1画面分しかない天国が、なんと4画面にスクロールする天国なのでした。

ふんなワケで残念な結果に終わってしまったけど、新井クンも石山クンも、みんなもコレでがんばろうネ。No.11は**本将棋を最短で詰めたヒトはエライけど、アタシは最長で詰めたヒトがスキ。**

というわけで、本将棋をいかに最長で詰めることができるかというしぶい宿題なんさ。

さっそくトライ!!

手数をちゃんと書いてないと、ボツになっちゃうから、応募のきまりを読んでね。

しめ切りは7月25日。9月5日発売No.14で発表です。ベスト5には認定証をあげる。

○これが、4画面分スクロールするスーパー天国だョ

ホエ〜ホエホエホエ 終わっちっちったのだわ

最高得点で30人認定したゲームや、無敵技が公表されちゃったゲームの一覧表でっす。残念ながら、ここにあるゲームでハイスコアルームに応募しても、ムダなの。他のゲームで頑張ってほしいわ。

夏休みを前にして、新作ラッシュのシーズンがやってきた／
スーパーチャイニーズ
チョップリフター
スクーン
東海道五十三次
が登場するよ。4作とも、ファミマガで紹介ずみ。忘れた人はひっぱりだして、よーく研究して送ろうね／ 以上のゲームはスコアで認定するからね。7月25日までに応募してくれれば上位20人まで名前を発表。手紙の山を楽しみに待ってるヨ。

ゲーム名	最高得点	ゲーム名	最高得点
アーバンチャンピオン	Z9➡359	ドンキーコング3	99万9900点
アイスクライマー	99万9990点	ドンキーコングJRの算数遊び	1000点
イー・アル・カンフー	99万9999点	忍者くん	65万5350点
1942	99万9950点	忍者じゃじゃ丸くん	65万5350点
いっき	9万9900点	忍者ハットリくん	9999万9900点
エクセリオン	99万9900点	バイナリィランド	999万9900点
F1レース	99万9990点	バルーンファイト	99万9950点
グーニーズ	99万9999点	バンゲリングベイ	99万9950点
クルクルランド	99万9900点	ピンボール	99万9990点
ゲイモス	99万9990点	フィールドコンバット	99万9900点
ジッピーレース	65万5300点	ブーヤン	999万9900点
シティコネクション	99万9900点	フォーメーションZ	99万9900点
スーパーマリオブラザーズ	999万9950点	フラッピー	65万5350点
スターフォース	999万9900点	フロントライン	9万9900点
ダックハント	99万9900点	ホーガンズアレイ	99万9900点
チャレンジャー	655万3500点	ポパイ	99万9900点
チャンピオンシップロードランナー	9999万9900点	ポパイの英語遊び	10000点
超浮遊要塞エグゼドエグゼス	999万9900点	マリオブラザーズ	99万9990点
ツインビー	9999万9900点	レッキングクルー	99万9900点
デビルワールド	99万9900点	ロードファイター	99万9900点
ドアドア	99万9900点	ロードランナー	9999万9900点
ドルアーガの塔	999万9990点	ワイルドガンマン	99万9900点
ドンキーコング	99万9900点		

ゲーム名	理由
ゼルダの伝説	認定者が規定数に達したため
タッグチームプロレスリング	自由にRセレクトできるウル技があるため
カラテカ テニス ドラゴンクエスト ハイドライド・スペシャル ベースボール ボコスカウォーズ	判定が困難なためハイスコアルームでは対象外とします
ナッツ&ミルク ボンバーマン マッピー	だまっていても、スコアがぐんぐんふえてゆくウル技があるため

以下のゲームは無敵技やフリープレイ技が公表されたため、打ち切りとなります。

おにゃんこTOWN　ジャイロダイン　ディグダグII　オバケのQ太郎ワンワンパニック　アトランチスの謎　ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境　頭脳戦艦ガル　ソンソン　高機動戦闘メカヴォルガードII　テグザー　アーガス　スカイデストロイヤー　マッハライダー　謎の村雨城

ノート半分くらいの大きさでね！

①ゲームのなまえ
②得点（　　　　）点
③〒ゆうびんばんごう　住所
④なまえ
⑤でんわ
⑥がっこう

応募のきまり

ハイスコアルームに応募するときは、次の４つをかならず守ってね。

①スコアがはっきり写っている画面全体の写真（部屋を暗くして、テレビから１メートルくらいの距離でとるといいヨ）

②左下にある図のようなカードを作る

③①、②をかならず封筒に入れて、封筒のウラに、赤ペンでゲーム名とスコアを書く

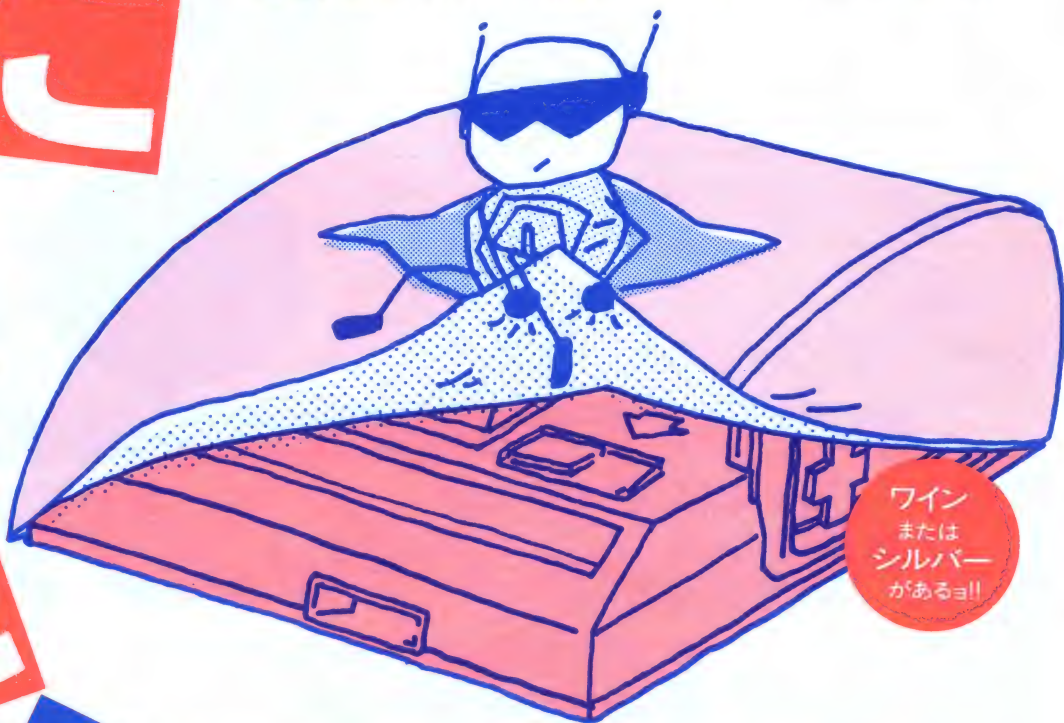
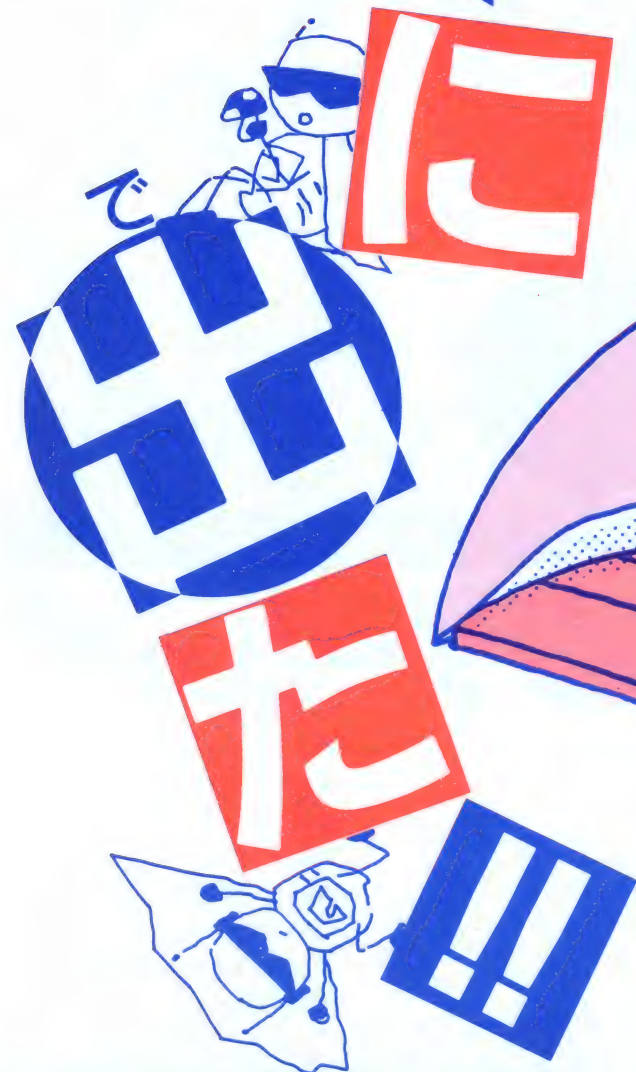
④ペンネームはダメよ

合成画面や合成写真は禁じ手だゾ。ピンボケでスコアがわからない写真だったり、カードを入れ忘れたりすると、せっかくヒイコラ出した記録が、ボツになっちゃうから気をつけてネ。

②のカードの裏に、30字以内でコメントを書いてくれれば、面白いものを選んで発表しちゃいます。ハイスコアを出すまでの苦労話なんかを教えてほしいナ。

がんばりなはれコーナーに応募する場合は、封筒の表にかならず「がんばりなはれコーナーNo.11係」と書いて、ウラにはゲーム名と記録を書いてね。

しめきりは7月25日（必着）9月5日発売のNo.14で発表します。

TOTAL SUPPLIER OF MICRO COMPUTER GOODS
Addcom
ファミコン®専用
ファミコンカバー
遂に出た!!!
■ファミコン本体用／1,000円
■ファミコン本体＋ディスクシステム用／1,300円
●合成皮革で高級感があり、よごれにくい。
●導電性繊維が入っていて、静電気がおこらないので、ホコリがつかない。
ワインまたはシルバーがあるョ!!
●通信販売をご希望の方は、商品名・サイズ・色をご記入の上、代金と郵送手数料(500円)を現金書留にて、通販部まで、お申し込みください。
アドコム電子株式会社
本　社／京都府長岡京市天神1－8－7
☎(075)955－5204(代)
東京営業所／東京都新宿区四谷1-24 今村ビル2F
☎(03)359－3348(代)
●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

当選者発表

西東社（せいとうしゃ） ファミコンソフトプレゼント

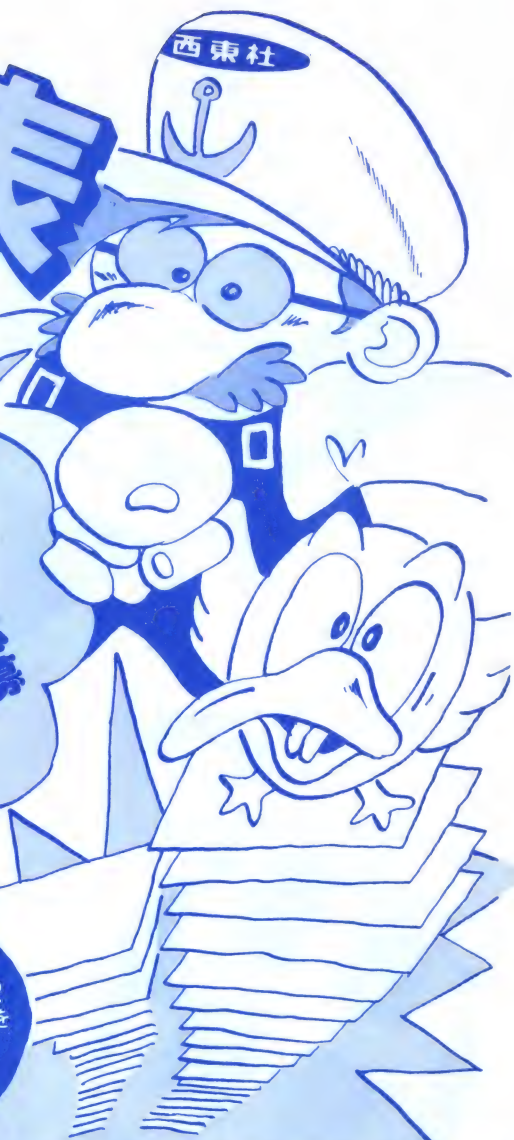
たくさんのご応募ありがとう!! さあッ君の名前はどこにあるカナ!?

●北海道 岸谷宏茂　北島安紀彦　小山峰樹　西舘浩太郎
●青森県 石岡正敬
●秋田県 難波健一朗　村上敬三
●岩手県 長山勝志
●宮城県 大友真樹　平間裕治
●山形県 雨宮勉
●群馬県 木村誠　増田淳
●栃木県 松本剛
●山梨県 河野智彦

●茨城県 坂本恵一　本図泰幸
●埼玉県 岩渕敦　狩野隆行　坂倉隆史　柴崎修　塚越啓隆
●千葉県 加藤幸恵　斉藤昇吾　高橋享　緑川裕司
●東京都 浅沼弘昌　飯田伸一　栗田公則　鈴木淳一郎　鈴木友和　高橋英明　豊島一浩　永渕慎　久国彦　藤田憲一　柳板大介
●神奈川県 伊藤真司　梅津仁志　大石朗弘　舘野真人　名取聡嗣
●静岡県 小沢卓司　中村和弘　永田進
●長野県 相川弘之　山田紀和
●新潟県 富櫟元
●富山県 藤野裕樹
●石川県 平山光治
●福井県 原田和孝　山形健一

●岐阜県 井戸匡
●愛知県 桑原正樹　成田亮　若尾憲司
●京都府 奥野功二　小野善徳　片西健児　加藤英樹　坪倉勝次　前川保　山内将
●奈良県 池田勝紀
●滋賀県 泉孝二　磯部圭　大橋桂子　山内康司
●三重県 高鶴直樹
●和歌山県 柿迫雅哉　柳生隆之
●大阪府 青木隆　石井宣嘉　漆原真樹　古賀浩　高木義彦　樋口次郎　藤井政樹　藤田匡邦　松阪孝宏
●兵庫県 池田誠　笠原康正　谷口哲治　橋本英樹　福田泰三　吉松千佳子
●岡山県 深井基次
●広島県 田尾勝幸　内藤由和　松岡昭人
●島根県 溝口賢
●山口県 東幸治
●愛媛県 福田徹
●福岡県 中村勉　原田亜希　山元和宏
●長崎県 松田まさひろ
●熊本県 下田代基宏
●鹿児島県 石合洋人
●沖縄県 新垣朋之

〔以上一〇〇名様〕
（敬称略）

まだまだ出るョ!!
㉑サバイバル・ゲーム2 さいとう・たかを
㉒サッカー・ゲーム
㉓プロレス・ゲーム

西東社　シミュレーション・ブックスシリーズ　新書判／定価各580円

⑱ 鉄道日本縦断チャレンジゲーム　最新刊

⑰恐怖の迷宮ゲーム
⑲ウォー・ゲーム3

大人気発売中ダヨ

❶大統領を捜せ!!	❿ミッドウェー海戦ゲーム
❷ウォー・ゲーム	⓫探偵クイズ・ゲーム
❸スターウォーズ・ゲーム	⓬密室殺人
❹完全犯罪ゲーム	⓭異次元間エレベーターの謎
❺サバイバル・ゲーム(さいとう・たかを)	⓮ロシア不正規隊(さいとう・たかを)
❻300X年宇宙大作戦ゲーム	⓯監獄島からの脱出(さいとう・たかを)
❼ウォー・ゲームII	⓰宇宙戦士ミリー(懸賞当選作品)
❽ベースボール・ゲーム	⓴(仮)宝島(さいとう・たかを)〔7月刊〕
❾恋うらない・ラブアタック大作戦	以後続々刊行予定!!

夏休みは、みんな元気にすごしてネ!! 真黒に日焼けした顔を楽しみにしてるヨ!!

お近くの書店でお買い求め下さい。

西東社（せいとうしゃ）　〒101 東京都千代田区神田錦町3-15　☎(03)291-5815(代)　FAX番号(03)233-2466

超ウルトラ技100+1

本物のウル技たち

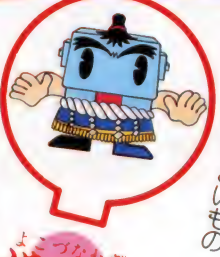
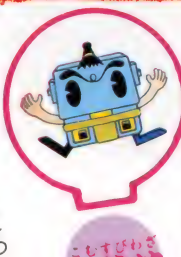
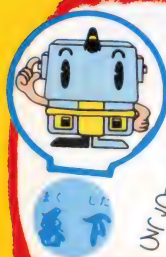
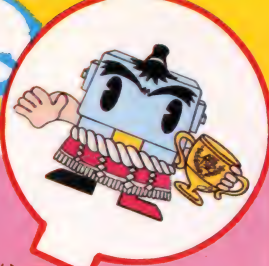
ニセモノのウル技

場外技がたまっちゃったのでまとめて50本。全部集めて101本のウル技を受けてみよ〜〜〜!!

今回のウルトラテクニック

ウル技番号	内容
①	魔界村／〈優勝技〉好きなとこからはじめてしまえる面セレクトのコマンド
②	スーパーマリオブラザーズ2／いきなり1UPがたくさん出るのを発見!!
③	スーパーマリオブラザーズ2／ブロックすりぬけ技でコインをのがすなよ
④	スーパーマリオブラザーズ2／画面の端にいけばハンマーなんて平気だよ
⑤	スーパーマリオブラザーズ2／下からジュゲムをつきあげて倒すのだった
⑥	スーパーマリオブラザーズ2／ノコノコの連続得点は途中で止めてもいい
⑦	スーパーマリオブラザーズ2／豆の木の左側からのブロックすりぬけ技だ
⑧	スーパーマリオブラザーズ2／リフトがないのに空中に立っているなんて
⑨	スーパーマリオブラザーズ2／豆の木を端にやりすぎると消えちゃってダメ
⑩	スーパーマリオブラザーズ2／じゃまものの毒キノコを一瞬で消してやる
⑪	マイティボンジャック／隠された通路を通って水晶を手に入れてしまおう
⑫	マイティボンジャック／ラウンド5からラウンド11へ近道するすご技だよ
⑬	マイティボンジャック／1UPできるテクモプレートの隠された場所だ!!
⑭	B-ウイング／やられて何にもないところから弾が出てくるなんてねえ?
⑮	B-ウイング／ルンルン、スキップで思いっきり面をワープしてしまうぞ
⑯	B-ウイング／ものすごい威力の隠れウイングを3種類紹介してあげるね
⑰	ドラゴンクエスト／登録した名前によってHPを有利にしてしまえるのだ
⑱	ドラゴンクエスト／ポートピアとドラゴンを交換したいなんてズルイやつ
⑲	ドラゴンクエスト／この場所でいっきにHPとMPを回復してしまえるよ
⑳	セクロス／敵にぶつかったりエネルギーがなくなったりしてもだいじょうぶ
㉑	セクロス／1度助けて人数表示で出てきたペトラ人を2度取りしてしまう
㉒	セクロス／赤いバイクをほっておくと追い出されてしまいそうになるよん
㉓	アトランチスの謎／行きたいゾーンへ、すんなり行ける隠しコマンドォ〜
㉔	アトランチスの謎／敵なんか体当りでドォンとやっちゃう無敵技なのだ!!
㉕	グーニーズ／がい骨のガラガラが頭を投げたときに倒すと復活してしまう
㉖	グーニーズ／マイキーがハシゴを降りているようなかっこうをしているゾ
㉗	グーニーズ／岩牢も壊しかたによっては鍵をたんまりもらえちゃうのだよ
㉘	グーニーズ／壁の向こうに見慣れないものが、またまた出てきたんだぜ!!
㉙	グーニーズ／滝の中でキックをすると寒いのかマイキーはふるえているよ
㉚	グーニーズ／バクダンをギリギリで落とすとすりぬけてしまったんだぜ!?
㉛	影の伝説／影が空中に浮いたり、3階4階へとワープしてしまったり……
㉜	グラディウス／無防備のときには安全地帯で敵をかわして先へいっちゃう
㉝	グラディウス／カプセルの取りかたによっては1万点のボーナスなのだぁ
㉞	グラディウス／ビッグコアが怖がってふるえているようでかわいらしいよ
㉟	スーパーチャイニーズ／マリオのまねっこしてコンティニューなのだよん
㊱	ゼルダの伝説／たつまきをセレクトボタンを押しまくって火にしてしまう
㊲	ディグダグII／おやもう好きな面からはじめて人数が減らない技があった
㊳	ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境／ねこ娘とゆめこを出して妖怪地獄は安心だ!!
㊴	ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境／なんと目に見えない魔境が出現してきたのだ
㊵	ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境／鬼太郎の護身術。それは火炎バリアだったよ
㊶	スーパーマリオブラザーズ／36個もファイアフラワーを取ると1UPだ!!
㊷	アーガス／パネルをうまく取れば25万8000点のボーナスがいただけるんだ
㊸	スパルタンX／トーマスの体がバラバラになって、逆立ちしてクリアだよ
㊹	スパルタンX／苦手なボスも金縛りにしてラクラククリアなのだったりする
㊺	スパイvsスパイ／決闘のときに便利なジャンプをうまく使いこなそうぜ!!
㊻	グーニーズ／爆弾のバカァーンでダイヤが1個少なくなってしまうのだ!!
㊼	スーパーマリオブラザーズ2／プルプル、マリオがポールの回りをプルプル
㊽	ゼルダの伝説／すき焼きだけど、肉がないのさなんて笑ってしまう技だよ
㊾	謎の村雨城／びょうぶに対してひとふり剣をふったあとは小柄しか出ない
㊿	ドラゴンクエスト／取ってないのだからあってもいいのに消えた宝箱の謎
51	ドラゴンクエスト／姫といっしょに宿屋に泊まると、おやじが変なことを
52〜101	場外技／いろいろ楽しいけどいまひとつパワーがなくて残念な技たち

魔界村

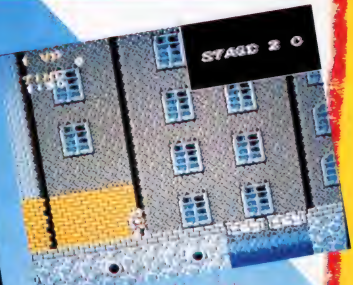
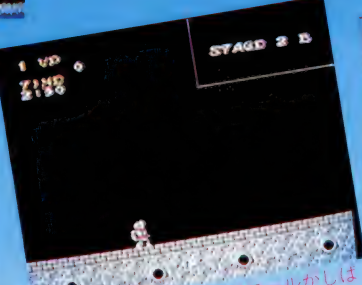
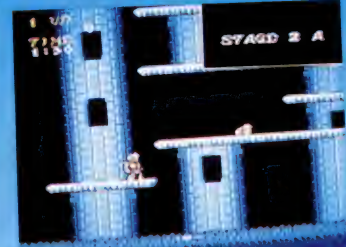
1 コレトラテクニック 優勝技

もう発見された面セレクトのコマンドだ

大阪府／Ⓟてんちゃん

電源を入れタイトル画面が出たら次のことをしよう。十字ボタンの右を押しながらⒷボタンを3回押す。十字ボタンの上を1回押してⒷボタンを3回押す。十字ボタンの左を1回押してⒷボタンを3回押す。十字ボタンの下を1回押してⒷボタンを3回押す。そしてスタートボタンを押すと、ステージ表示が出て、ABボタンでステージを選べるようになるのだ。

このタイトル画面のときにコマンドを入力すれば下の面が選べてしまうのだ

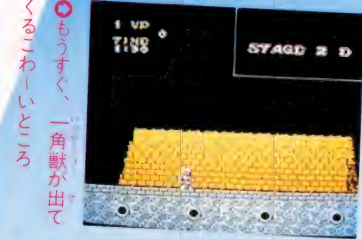
ここを選んだのはだれだ！ 普通と同じじゃ!!

ハハッ ここでよくやられるんだよね～

もう少し進んだここは、あとちょっとで1面クリアというところ

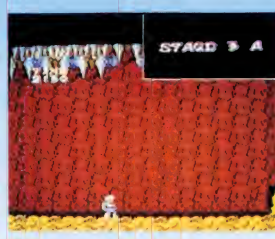
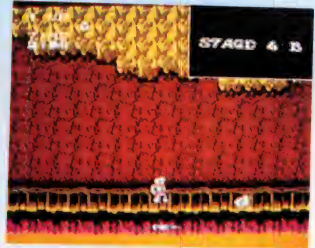
出ました！ 2面のスタートは柱の立ち並ぶこんなところだ！

このあたりはヨコスクロールがしばらくつづく。わりとカンタンだ！

大きな建物の前に出た。これは大男の館という

もうすぐ、一角獣が出てくるこわ～いところ

いきなりこうもりがたくさん出てきてた～いへん

レッドアリーマーの攻撃がするどいところだぜ

ゴンドラにのって行くむずかし面のはじまり

吹き上がる炎がとってもアブナイ、橋の上からはじまった

いよいよのぼっていって対決するときが近づいた

スケルトンがいっぱいのこんなところからはじまった

ステージ7はいきなり大魔王の目の前ではじまってしまうぞ

©CAPCOM

どと〜のように押し寄せるマリオ2の投書!?

2 ウルトラテクニック 横綱技

スーパーマリオブラザーズ2
やっぱり2にもあった連続1UP無限増殖技

広島県／長谷川巧クン

ルイージの場合

1－1の最初でいきなり無限1UPできる場所があった！

最初に出てくるC型をしたブロック、その上でウロウロしているノコノコを利用するのだ。

まずはキノコを取ってスーパールイージになろう。スーパー化して大きくなったら写真のようにブロックを壊して、下からノコノコにつっこむのだ。

タイミングが合うと、連続でノコノコをけとばし、無限1UPができるのだ！

ルイージだからキノコのところまでラクラクとのぼれるね！

このようにブロックに穴を開けて、ノコノコを右はしのブロックの上へ…

一度ノコノコに触れて小さくなったけど、けとばしはじめた

よしっ！ 5000点だ もう少しで1UPだぞ

やった！ 1UPだ このあと連続で1UPするぞ!!

マリオの場合

マリオの場合、ジャンプ力が小さいので、直接、C型ブロックの中にとびこむのはむずかしく、キノコを取るには、下からブロックをたたいて、右に出して追いかけなくてはいけない。すると画面がスクロールしてしまい、ノコノコがいなくなってしまうこともある。そのときは3－1のワープゾーンを利用してスーパーマリオになって戻ってくるのがいい方法だ。あとは、ルイージの場合と同じだ。

スーパージャンプ台を利用して、3－1のワープゾーンに、スーパーマリオのまま来たらラッキーだ！

やり方はルイージのときと同じだよ

一度小さくなったけど、フラワーを取ってから連続キックをはじめた

ほーらほら、もうすぐ1UPだぜ！

やったね！ どんどん増やして、9－4を目ざそう！

☆クイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は7月11日以降(平日午後4〜6時の間)にお願い致します。

©Nintendo

スーパーマリオブラザーズ2
おジャマなブロックもすりぬけられるんだ！

ウルトラテクニック 3 小技

東京都／和田善之クン

ヤッホー！ 雲の上のボーナスステージにのぼったぜ！
どんどんコインを取ろう。
しかし、じゃまなのは途中に出てくるブロックだなあ！
これのおかげでコインを2枚ぐらい損するぜ。ところが、ブロックにぶつかったときに十字ボタンの左を押すとマリオはすりぬけるのだった!!

●ずりっ！ じゃまなブロックにつっこんだとき、十字ボタンを左に

●おっと。このへんから身構えていないと失敗し、コインも取れない

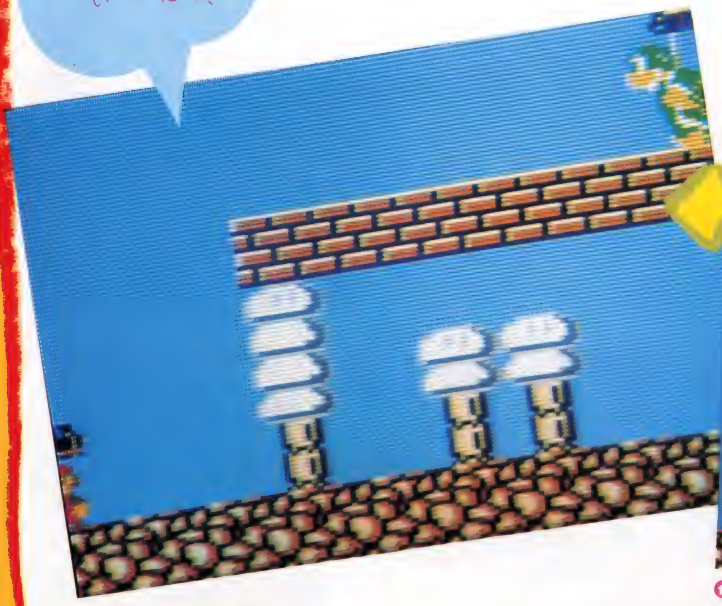
●みごとに右側にすりぬけられたゾ～。この技でコインを全部取ろうね！

スーパーマリオブラザーズ2
画面のはしはハンマーブロスからの安全地帯

ウルトラテクニック 4 大技

東京都／佐野徹クン

ハンマーブロスは慣れないととっても強敵！
ブロックが並んでいるところに2匹組でいて、上下に移動してるから、タイミングを見はからって逃げちゃうのが一番いい方法だ。
でも、逃げないで画面の左はしギリギリにいると、ハンマーブロスの投げてくるハンマーがたしかにマリオに当たっているはずなのに、やられないのだ。

●ところが画面の左はしにいれば、ハンマーブロスのハンマーが当たっても、ぜ～んぜん平気なのだ。でも、このままずっとここにいるのも、なさけね～な～!?

●でた～!! キライなんだよなあ、ハンマーブロス！ どうしよ～かな～

©Nintendo

次号の発売日は7月18日(第3金曜)です。

5 ウルテク 小結技
スーパーマリオブラザーズ2 下からつきあげて、ジュゲムをやっつける技もあった
埼玉県／山西通クン

ジュゲムは、踏んでもやっつけられないトゲゾーを落としてくるからとってもイヤだ。ところが前作と同じウル技がジュゲムに通用したんだ。まず左の写真のように高い位置に立って、上からジュゲムを踏んでやっつける。そして、次のジュゲムが出てきたら、今度は下からつき上げるんだ。下からやっつけることができるのだよ。

●最初に出てくるジュゲムは、上から踏まないとやっつけられない！

●次のジュゲムが出てくるまで、じっとまっていることはない。下の10コインでも取って待つ

●次に出てくるジュゲムを、下からつき上げると……

●なぜかやっつけられるのだった！ その後画面から消えるほど高くジャンプするヨ

6 ウルテク 十両技
スーパーマリオブラザーズ2 ノコノコけとばし連続得点は途中でお休みができる!?
山口県／本直千夜クン

1―1の下の写真のところで、ノコノコを右にけとばせば1UPできるのは、もうみんな知ってるね。
この技をやってる途中で、いきおいあまって、右にすべっているノコノコを上から踏んで止めてしまうことがよくあるけど、もう一度右へけとばせば続きができるんだ！

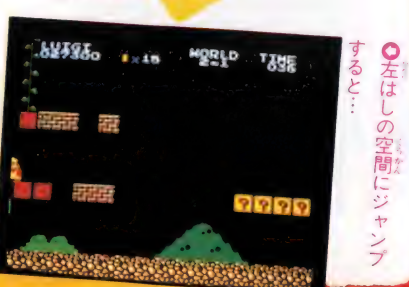
●このノコノコを右へけとばすと1UPだなあ～

●しまった!! 踏んでしまった。しかし…

●もう一度けとばせば、続きができるのだった

7 ウルテク 小結技
スーパーマリオブラザーズ2 豆の木をはしに寄せてブロックすりぬけだ！
長崎県／隠れ踏み絵クン

豆の木ができてきたときにできるおもしろい技を覚えてるかなあ? マリオ2でもこの技ができるんだ。
豆の木のはえているブロックの左のブロックを壊して、その1ブロック分の空間が半分見えるようにしてから、そこへ頭をつっこむと、するっと右へすべってすりぬける。

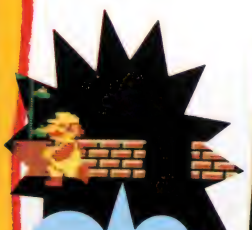
●豆の木の出てくる左のブロックを壊しておく必要があるよ！

●左はしの空間にジャンプすると…

●ずりっと右にすべって、ブロックすりぬけ!?

©Nintendo

8 ウルトラテク

スーパーマリオブラザーズ2（ツー）

大関技（おおぜきわざ）

リフトを落としたのに、なぜか空中に立つマリオ

東京都／近馬義和クン

1―3の最初の天びんリフトの左のほうに乗って、下に落とす。もちろんマリオは落ちないようにジャンプして、左の島へ戻るんだ。

そして、Ⓑボタンで加速して、思いっきり右へジャンプすると、なぜか空中に立てる場所があるんだ。でもとっても危険な技だよ！

○まずは、天びんリフトを落としてしまう。1000点入るけど、もう先へは進めなくなったような気がするが…

○おもいっきり右へジャンプすれば、リフトがあった位置に引っかかって立つことができるのだ！

9 ウルトラテク

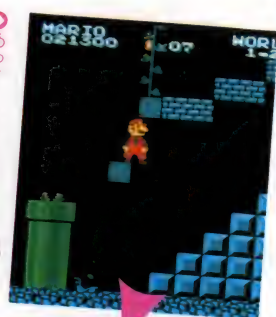
スーパーマリオブラザーズ2（ツー）

十両技（じゅうりょうわざ）

しばられてみたいのにかなしばってくれない豆の木??

千葉県／絵巣田江夢夫クン

前作の豆の木かなしばり法はかなり有名になったけど、今度もできるかなあと思ってやってみたのだ。

豆の木を出したら、画面の左へスクロールさせ、消えたらその場所へ行く。ところがかなしばりにはならないぜ！

○あっ！こんなところに豆の木が…かなしばりになるかな？

○豆の木が消えるまで右へ行き

○豆の木のあったところへ行ってみたけどなんの反応もなかった!?

10 ウルトラテク

スーパーマリオブラザーズ2（ツー）

小結技（こむすびわざ）

ちょっと情けないけど、これが毒キノコを消す方法だ

宮城県／鈴木祐介クン

毒キノコを消すにはスーパー化していないとだめだよ。毒キノコを出したら、触れないようにして、他の敵にやられる。すると、半透明になるよね！そしたら、半透明の状態が終わらないうちに、毒キノコにさわっちゃう。

すると、マリオはやられずに毒キノコを消すことができるんだ。結局小さくなっちゃうけどね！

○スーパー化して毒キノコを出して追いかける

○パックンフラワーに触れて半透明になる

○すぐに毒キノコにさわると、なんと消えてしまうのだった！

©Nintendo

マイテエの秘密を、深あ〜く追求しちゃう

ウルトラ 11 大関技
マイティボンジャック
水晶の隠されたラウンドを通って近道しちゃおう

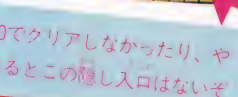
山形県／しかのまんク

ラウンド7の縦スクロールの面。ここに入ってすぐ、右端の火の石に乗ってジャンプすると、下の火の石からスフィンクスが出る。これを取ると、隠し通路の入口が開くので入る。そして入った面を、得点の下2ケタを70にしてクリアしよう。すると次の面の上に入口が出ているので、そこを入ろう。

そこにはなんと水晶があったのだ。これを取ると王様の先の面へいけるのだ。またこの水晶の面をクリアすれば、いっきにラウンド10だぞ。

○ラウンド7の2つ目のこの火の石は触ってもOKだ

○ジャンプしてると ほらね 出たよ!!

○そしたらここに入ろうじゃないか

○得点を70でクリアすれば…

○やった水晶かあったのだ!!

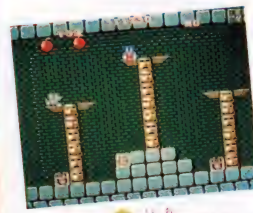
○70でクリアしなかったり、やられるとこの隠し入口はないぞ

☆ウル技単行本第2弾「超ウルトラ技決定版パート2」(480円)が絶賛発売中だよ!!

ウルトラ 12 横綱技
マイティボンジャック
いけにえ2人で通してくれちゃうのだった!!

秋田県／宮島なかしク

ラウンド5のトーテムポールの並ぶ面でのことだ。左から3つ目のトーテムポールの写真の位置でジャンプしているとスフィンクスが出る。これを取ると、この面の右はしに隠れ通路の入口が出てくる。

ここに入っても出口がない。しかし、わざと、2人火の海でやられ、3人目で入ってみると上に隠れ通路の入口が出てくる。これで近道ができるぞ。

○さあ、この位置でジャンプをすればいいんだ

○オッ、スフィンクスが出たぞ

○ほら右上に入口が出てきたぞ〜

○そして、わざとこのように2回やられてしまうのさっ!!

○すると上のほうに入口が出てくるのだ

ウルトラ 13 大関技
マイティボンジャック
テクモプレートで1UPしてみましょうかいな!!

福島県／ホゲスク

ラウンド5のトーテムポールの2つ目の秘密だ。左から6本目のトーテムポールの真ん中でジャンプを繰り返していると4段目にテクモプレートが出現するのだ。これを取れば1人ジャックが増えるぞ。

○6つ目のトーテムポールで、しつこくジャンプなのだ

○4段目のところにテクモプレートが出現だ

○2段目のところでマイティドリンクが出てきた。さてもっとジャンプしてみよう

©TECMO

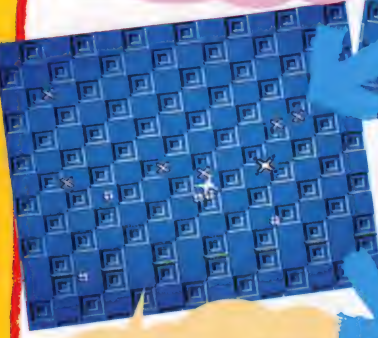
13種のウイングをどう使うか。それが問題だ

ウルトラ 14 小結技

B-ウイング
FX-1号は死んでも弾を撃ち続けましたってか?

愛知県/岩田英之クン

FX―1号が敵にやられたときに、画面をだまって見ているテはないぜ。爆発がはじまってから少しの間は、Ⓐボタンを押せば弾が出る。だから、周りに敵がいるときは、やられた後も点数を増やすことができるってわけさ。FX―1号は頑丈なのだ。

ちょっとマッテくれ! こんな攻撃じゃよけられないよ。もう少し手加減してくれよ

うおおおっっ! ほとんど戦前のノリになりましたね

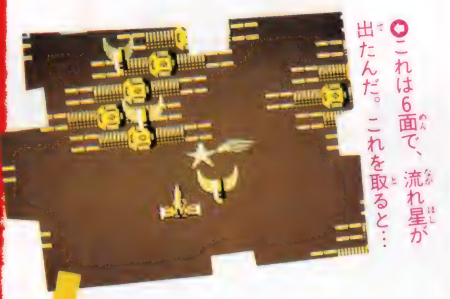
やられたっっ!! でもただでやられるわけにはいかんぞ! 根性を見せたるわいっっ

ウルトラ 15 小結技

B-ウイング
イヤな面を飛び越えろ! ワープキャラ発見だっッ!!

千葉県/松橋豊クン

2・6・10と4面ごとにコア・エネミーをたくさん撃っていると、流れ星マークが出ることがある。これを取ると4面先へスキップするゾ。ただし、撃ってカサになると効果がなくなるから、流れ星の出現する近くでは前方向の攻撃力の弱い状態にしておくのがコツさ。

これは6面で、流れ星が出たんだ。これを取ると…

「SKIP」と表示され、面クリアのときの音楽が流れて10面へワープしてしまった。やったね!!

ウルトラ 16 小結技

B-ウイング
3種の隠れウイングで思いっ切りパワーアップだ!!

東京都/鈴木宏幸クン

偶数面でコア・エネミーをたくさん撃っていると(2面ならば2列に並んでるバーサ02Cの左側のヤツを連続で撃ち、少し列がずれてるところからは右側のヤツを撃ち続けてみよう)隠れウイングが現れるぞ。隠れウイングは3種類あるけど、どれを取っても強力なのだ。

なんだあれは? あれが隠れウイングなのか? 取るっきゃないぜ

やったぜ! ハンマーバリアにダブルビームだ

このウイングは4方向にローラービームだ

このウイングは8方向にハンマーを飛ばすっ。ほとんど無敵だね!

©データイースト

「りゅうおう」たずねて三千里、泣かせるネ

17 ドラゴンクエスト
たかが名前されど名前、名前はバカにできない

新潟県／高田昭雄クン

大関技

ゲームのはじめに名前をきめるときなにげなく自分の名前やアダ名を入れていたと思うけど、実はこの名づけの時点で強さに差が出るんだ。

たとえば単純に「あいうえ」はHP16。「んんんん」と同じ字を4つ続けてもHP16。もちろん「ろと」はHP16。平均的にHP15が多いみたいだけど、逆にHP14、13なんて場合もある。「ほりい」だってHP13。強い名前をつけよう！

ムムッ、「ろと」よりもすぐれてる

さすがロトの直系「ろと」だ

原作者だろうがようしゃしないゾ!!

18 ドラゴンクエスト
しっかりもんのエニックスさんやるなぁ～

群馬県／新井靖クン

小結技

キミはもうメルキドの町を見つけたかな？ まだだったら探険を続けようね。

ところで、そのメルキドの町の中央左側の女の人に話しかけると、下の写真のような返事が返ってくるのだよ。

エニックスのまわし者か!? 商魂たくましいエニックスに感心するボク

19 ドラゴンクエスト
これは絶対おトク技！ ゴールド使わず貯金、貯金!!

東京都／プラスティークン

十両技

レベルが3以上、ホイミの呪文が使えるようになったら、宿屋に泊まらなくても、HP・MPが増やせるんだ。

ラダトーム城の右下にいる老人に話しかけよう。MPを回復させてくれるぞ。何回でも使えるから便利だね。

おじいさんかおばあさんかどっちでもいいからMPを回復させてくれ

Aボタンでコマンドを出し「はなす」に。次に方向を指定して、お願い！

おおっ！ GもEも変らないのにMPがしっかり！

ちょっとおしゃべり

ファミマガ編集部への電話について 無言電話や、やたら叫びまくる電話、暇つぶしの電話など、ボクらがあきれてしまうような内容の電話が最近多いのだ。そういうのは、やめてほしい。それに疑問点があったらもう一度ファミマガをよく読み返してからにしてネ。もっともっと楽しい電話を期待しているからね。

©エニックス

イェーイ、今日もこいってブリバリだぜ！

セクロス
出てきた出てきたムテキが出てきた♡

20 ウルトラテク 横綱技

宮崎県／NABIクン

やはりというか、ついにというか、とにかくセクロスの無敵があったのだ。まず、コントローラⅡのⒶⒷボタンと、十字ボタンの左をいっしょに押しながら、コントローラⅠの十字ボタンを、上・上・下・下と押してスタートすると、あら不思議。無敵になってしまったのだ。これでハイスコアルームのゲームがまた1つ減ってしまった。担当者は泣いています。

●前に障害物があるなあ　でも、もし無敵だったらぶつかっても大丈夫のはずだ

●おっ、ラッキー！障害物にあたってもやられないぜ！　さあこのまま進もう

●ワァーハッハッハッ　進めー！　進めー！　どんどん進めー！　私は無敵だ

セクロス
1人で2度おいしい。ペトラ人は助けられ好き？

21 ウルトラテク 十両技

石川県／田中章クン

ペトラ人を助けに助けて助けまくろう。そして、ゴールしたとき、ペトラ人の表示が出るね。その後ボーナスポイントが入ったら、左上に動かし、整列しているペトラ人にさわると、もう一度助けたことになるのだ。

●ひい、ふう、みい…うーん、けっこうたくさんペトラ人を助けたな。さて、どうしよう

●へっへっへーっ。並んでるペトラ人を助けてしまった。いやー、もうけたもうけた

セクロス
赤いバイクが迫る！　ジャマ者は去れ！　と……

22 ウルトラテク 小結技

東京都／右近大次郎クン

1面の第1コースで、たくさんのバイクが出てくるね。で、そいつをやっつけて先に進んで行くわけだけど、赤いバイクを1台だけやっつけないでいると、ストップのところにきたとき、ギルギットペトラを赤いバイクが体当たりし道の隅っこに追い出してしまうのだ。いつもは、やっつけている側が、このときばかりは手も足も出ないのだ。

●しつこいバイクがまだついてくる　何とかしなくては……

●あーあ、とうとうゴールまでついてきちまったよ　ショック！

●あー！　この野郎、幅寄せしやがって！　と、ギルギットペトラの怒りが聞こえそう

©Nichibutsu

超大技さく裂でファイナルゾーン突破だっ!!

☆クイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は7月11日以降(平日午後4～6時の間)にお願い致します。

ウルトラテクニック 23 横綱技

アトランチスの謎

行きたい面に行けるのはウレシイね!

東京都/リッチー・モンチッチクン

『人数が減らない』に続いて、今度は面セレクトのコマンドの登場。

タイトル画面が出ている間に次の操作をする。

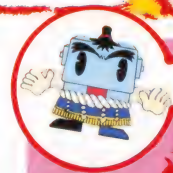
まず、コントローラⅠのセレクトボタンを33回、コントローラⅡのⒶボタンを22回押す(この操作は同時にやったほうがラクだ)。次にコントローラⅠのⒶⒷボタンを押したまま、スタートボタンを押す。そしてセレクトボタンを押すと、1面、2面、3面…と面が進むんだ。

ファイナルゾーンを見たことがない人もこれで見に行けるゾ。

❶セレクトボタンを押しまくって93面に来たわけがわかるかい?

❶このタイトル画面でひたすらボタンを押しまくるんじゃ!!

❶ハッハッハッ。この面がキレイだと思ったからさ!!

ウルトラテクニック 24 横綱技

アトランチスの謎

無敵コマンドで無人の野を行くが如しじゃ!!

神奈川県/機動戦士コーイチロークン

『人数が減らない』に続いて面セレクト…は上に書いてある。

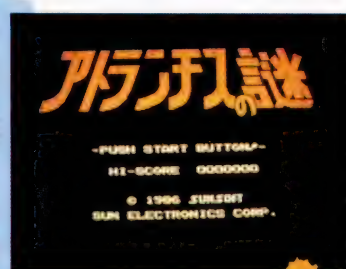
となると、次はやっぱり無敵コマンドの登場となるわけだ。

今度もタイトル画面が出ている間に次の操作をしよう。

まず、コントローラⅠのⒷボタンを33回押す。

次にコントローラⅠのセレクトボタンと十字ボタンの上、コントローラⅡのⒶ・Ⓑボタンと十字ボタンの下を全部押した状態でスタートボタンを押すんだ。

これでもうキミは無敵になったゾ。

あのバタバットもヴォンチャーも面を楽しませてくれるお友達になってしまうのだ。

❶タイトル画面でやっぱりボタンをたたきまくるっ!!

❶ほら! 重なっても大丈夫なワケだ。帽子が1つ増えただけって感じだ!

❶ハッハッハッ。私は無敵じゃ! まあ苦しゅうない。こっちへ寄れってば

©SUN SOFT

お待たせ！ ウル技の華、グーニーズ登場

グーニーズ 25 ウルテク 中級技
お前はもう、死んでいる…はずだったのにぃ〜
福岡県／岩屋剛クン

4ステージか、ステージ間の通り道で出てくるガラガラ（ガイコツのことだよ）に、たまに自分の頭を投げてくる奴がいる。そいつが頭を投げてきたら、頭が戻ってくるまでに胴体をやっつけよう。すると、頭がそこに戻ってくると、ガラガラは復活してしまうのだ。ヒェーッ！

❹おっと、ガラガラがジリジリと間合をつめていきます。さあ恐怖の頭投げ攻撃か？

❹おっとマイキーが逆襲のキック攻撃だ。一気に形勢逆転か？

❹あーっと、やられたはずのガラガラが元に戻っている。

グーニーズ 26 ウルテク 素下
はて、こんなトコにハシゴなんてあったかな？
北海道／神崎悟クン

グーニーズで1面が終わったら、ただひたすら、スタートボタンを押すのだ。もし、タイミングがあえば、2面が始まる瞬間に、ハシゴも何もない空間に、マイキー君がハシゴをおりてくるかっこうをしているのだ。うーん、マイキー君はなんてすごいんだろう。

❹何もないところを降りてくるマイキーの後ろ姿が哀愁を誘う？

グーニーズ 27 ウルテク 小技
宝って、岩牢の中にあるものじゃなかった？
群馬県／西巻直樹クン

爆弾を扉の前にセットしたら、すぐに他の場所へ移動しよう。そして、またそこに戻ったとき、扉が開いてなければ成功。あちこち探し回ると、とんでもない場所にアイテムがあったりするよ。この方法を使えば、カギが何個も取れたり、何人もグーニーズを救出することができるのだ。それに、このウルテクはどのステージでもできるよ。

❹爆弾を仕掛けた！ さあて、サッサと避難しようかな…

❹ありゃりゃ？ こんなトコにカギが浮いてるぞ。もうけたもうけた。ハッハッハッ

❹扉が開いてないから、何回でもできるぜ。もうカギは3個取ってるんだけどね

❹てなことをくり返してるといつの間にか、カギがこんなに取れてしまったのだ

©コナミ

超ウルトラ技100+1

28 ウルトラテク 十両技
グーニーズ
壁の向こうにゃ何があるのパート2なんですよ
東京都／杉本淳クン

ファミマガNo.7に載っていた3面の不思議面が5面にもあったのだ。

4面→5面のステージが終わったら十字ボタンの右を押しっぱなしにしておこう。すると、5面が始まると、上の段にのる。そして、一目散に右へ走っていき、短いつたを登るのさ。そして、登りきったら今度は、ダダダーッと左へ走っていくんだ。すると左の壁の向こう側に、なにやら先ほど通ってきた面が見えるのだ。いつ見ても、不思議ですね〜。

あ〜、しんど。次は5面か。よ〜し、たまには、別のところへいってみようかなあ

つたを登って、左に進むと、な、何だこれは！　う〜む、どうやらさっきの面らしいな

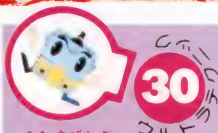
上の段にのっかって、と。さ〜て、右に向って走れ、走れー

29 ウルトラテク 幕下
グーニーズ
滝にうたれて、ブルブルとふるえてしまうのだ
兵庫県／おっくんクン

5面には、滝があるけど、この滝を利用して、見て楽しいウル技をやっちゃうのだ。

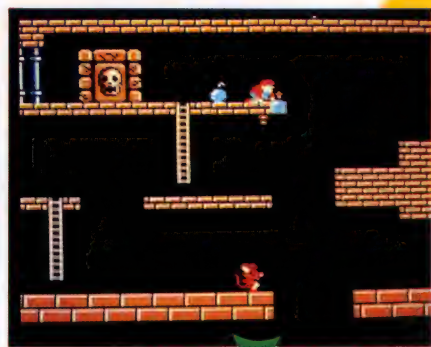
とにかく滝の場所へ行って、Ⓑボタンでキックを連発してごらん。すると、マイキー君が分身しているように見えるのだ。写真ではよくわからないけど、実際に自分の目で確かめてみてね。

ウヒャーッ、冷てえ〜！　レインコートを持ってりゃよかった

わかりづらいかも知れないけど、一応分身してると思って下さい

30 ウルトラテク 小結技
グーニーズ
バクダンがカベを通りぬけていく楽勝技な・の・だ
長野県／金田慶介クン

1面をクリアして2面に来たら一番上の段に登ろう。そのはしに立って、Ⓑボタンと十字ボタンの下を押して爆弾をしかけよう。この場所が少しむずかしい。ギリギリに立ちすぎるとストーンと落ちていっちゃうし、ちょっとでも手前だとうまくいかない。

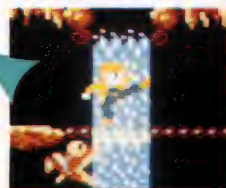
うまく爆弾がすり抜けたら今度は一番下の段の敵をやっつける練習だ。

得点が倍になるワケでもないけど、何となく得したような気分だね。

こっち来いネズミ。なかなかタイミングが合わないなあ。ひざが痛くなっちゃうよお〜

待ってました！ネズミ君。さ〜て狙いを定めてーと

やったあ。これで登ったり降りたりしないですむ。足腰弱るカナ？

☆クイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は7月11日以降(平日午後4〜6時の間)にお願い致します。

©コナミ

超有名ゲームの最後の超々ウル技登場か？

31 ウルトラテクニック 横綱技

影の伝説
見て驚け！ これが影の伝説七変化だっ！

埼玉県／田中剛クン

まずはとにかく城内まで行こう。そして2階にのぼったら、階段のところで、すばやく左右に何度も動こう。影が少し床から浮いたら成功だ。

影が床から浮いている間は無敵だよ。そしてもし、浮いた瞬間にやられると、次の影は2階から3階へワープしてしまうのだ。

もう1つ。浮いている状態で、十字ボタンの下を少し押して、階段の左へ行くと、空中を歩いて4階へワープしてしまう。さらに3階で同じことをすると、変な面に行ってしまうよ。

⬆この位置で左右に動いてみる。さてどうなることやら…

⬆足にご注目！ わずかではあるが、足が床から離れているではないか！

⬆2階をずっと走ってみる。が、誰もいない。どこへ行ったのだろう…

⬆ウワワーッ！ わ・わ・わ空中を歩いている。これは夢だろうか…

⬆どんどん上へ昇っていく。このまま空へ行ってしまうのか…

⬆どんどん上に行くと、何やら見覚えのあるところが見えてきた。これは…

⬆ここは、ひょっとして…やはり4階へ来てしまったのだ。何ということだ…

⬆霧姫よ、許してくれ。これもウル技のためなのだ…

⬆ふ、不覚…浮いた瞬間に敵にやられてしまった。無念…

⬆気がついたら私は3階に立っていた。どうやらワープしたらしい…

⬆ここはいったいどこなのか。上にシャチホコが見えるが…

⬆敵が攻撃してきた。仕方がない。私は柱の陰に隠れてしばらく待つことにした

©TAITO CORP.

☆ウル技単行本第2弾「超ウルトラ技決定版パート2」(480円)が絶賛発売中だよ!!

ああ!なんておもしろいんだ、グラディウス

グラディウス

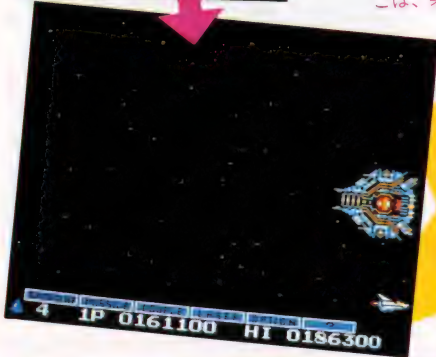
32 ここにいれば、安全だぞ。無事にクリアできる

東京都/南海大決戦クン 小技

3ステージで、モアイが、すぎ去った後に、マザー艦隊のみなさんがいらっしゃいますね。その時、画面の右下に行きましょう。ただしスピードアップ以外のオプションは何にも持たずに。

マザーは、あなたを攻撃することなく、行ってしまいますよ。らくらくクリアですね。

マザーとチルドの艦隊が、やって来ました! でも平気です

画面の右下に行きましょう。ここは、楽園、安全地帯でした

はい、見て下さいね。無事にクリアしてしまいましたね

33 10000点ボーナスをもらっちゃいましょうね

グラディウス

沖縄県/永山ルリ子クン 大関技

ハーイ! 楽しいボーナス点ですよ。スコアの1000の位が5のとき、ゲージランプを"?"に合わせてね。そうしたら、カプセルを1個取ってゲージを"SPEED UP"に戻すのよ。すると、10000点ボーナスが、もらえちゃうってわけなの。おもわず、うふふね。

いよいよ、期待のビッグボーナス!! わくわくするね

ビバ! 10000点ボーナスが、はいっちゃったわ うれしいナ

グラディウス

34 ふるえてしまうのは、ビッグコアさんなのだ

兵庫県/朝山洋樹クン 幕下

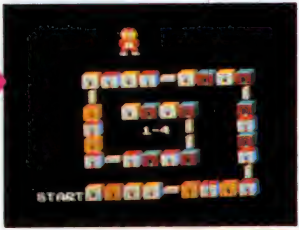
各ステージをクリアした後ビッグコアが出てくる前に、右上に行くのだ。そしてビッグコアが出てきたら、ビッグバイパーを上下させるのだ。すると、ビッグコアが、ふるえるのだ。とても、スゴイ技なのだ、と思うのだ。

さあ見るのだ ビッグコアさんが、フルフルとふるえておりますのだ

©コナミ

ディグダグ、リンク、ジャッキーは3兄弟？

35 ウルトラ 大技
スーパーチャイニーズ
まったもや出てしまったコンティニューなのだ
東京都／石井治クン

編集部に一枚のハガキが届いた。消印を見ると、61・6・2——
「これは新宿のあるデパートのデモ用カセットで発見したんだ！ ジャッキーがやられたら、コントローラⅠのⒶボタンを押しながらスタートをするのだ。するとやられた面からまたできるのだ。」
さっそく市販のカセットをためしてみた！ 確かにできるぞ、コンティニューが……。
ただ、1ワールド以外は、そのワールドの最初の面、つまり4―3でやられたら4―1に戻ってしまうが、とにかくコンティニューにはちがいない。エライッ！ 石井クンの情熱にうたれて、採用〜〜〜ッ。

わ〜ん！ やられちゃったよ〜ん！ でもだいじょうぶ!!

Ⓐボタンを押しながらスタート…

ちゃ〜んと、コンティニューできたでしょ！

36 ウルトラ 小技
ゼルダの伝説
セレクトボタンでたつまきが火に変わってしまうのだ
佐賀県／さわやか竜クン

リンクが笛を吹く。たつまきがくる。そんでもって別の場所へリンクがたつまきに乗っていくよね。
そのとき、まだリンクがたつまきに入っているうちにセレクトボタンを連打するのだ。うまくすると火になるゾ。

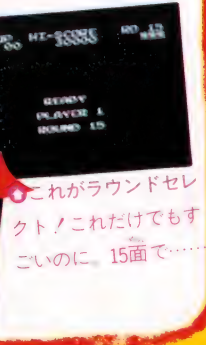
リンクがたつまきにのって、こんなところへやってきましたよぉ〜ん

そこだ。えいっとポーズをかけたら火になったんだぜ!!

37 ウルトラ 横綱技
ディグダグⅡ
全面攻略 フリープレー&ラウンドセレクト
神奈川県／千穂ちゃん&智美ちゃんクン

リセットボタンを押し、タイトル画面が止まったら、コントローラⅠのⒶ、セレクト、スタートの各ボタンを、同時に押す。すると、十字ボタンの上下で面セレクトができるようになる。
フリープレーのやり方は次のとおりだ。まず、この面セレクト技を使って15面に行き、プーカを1匹だけ取り（200点）、わざとやられる。そして、GAME OVERの表示が出ている間に、ⅠのAボタンとⅡのBボタンを、同時に押してスタートすると、画面右上にHERANAIの文字が出て、ディグダグの人数がへらなくなったのだ。

ゲームオーバーっていつみてもやだね でも……

200点だけとってやられる。ちょっとうしろめたいけど

これがラウンドセレクト！これだけでもすごいのに。15面で……

よ〜く見て、HERANAIって出てる やったね

©Nintendo・㈱ナムコ・㈲マイクロアカデミー／㈱ナムコ

『おい、キタロー』と、目玉のおやじが叫ぶぜ

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

ウルトラテクニック 38

とうとう見つけたぞ!! ねこ娘&ゆめこちゃん

大明技

秋田県／鈴木正和クン

妖怪地獄でザコを25匹くらい倒すと、1ランク上の妖怪が出てくる。それも何匹か倒すと、ねこ娘とゆめこちゃんがでてくる（バックベアードが見上げ入道がやりやすいよ）。ゆめこちゃんを取ると、そこでクリアできるけど、ねこ娘に蹴りをいれられるぞ。でも蹴られるたびに、5000点がもらえて、最高10000点がもらえるのだ。どっちを取るかは自由だけど……。

↑やったね。ねこ娘とゆめこちゃんの登場だ

↑30匹位もやっつけてると、相手の数と動きがすごいぞ！

↑夢にまで見てしまった？ ゆめこちゃん

↑ねこ娘のはしたないこと。キック力は、すごい

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

ウルトラテクニック 39

マップを歩いていると、あれれ、鬼太郎が消えた？

小結技

大阪府／龍野彰宏クン

鬼太郎のフリープレーがわかったので、20面くらい行った人が多いと思うけど、この17面から先のマップでは魔境が1つずつ消えていて、透明魔境になっているよ。

マップを歩いていると突然魔境になっちゃったというのは、こういうわけだったのさ。

↑ゲッゲッゲゲのゲと音楽にのって17面まできたぞ。どこかに透明魔境が！

↑びっくりしたのも、つかの間、条件反射で魔境をクリアしてしまった

↑クリアしたのに、花畑にならなかった。この位置で魔境に入ったのに

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

ウルトラテクニック 40

キタローにもバリアがあった!!？ 火炎のバリア

小結技

千葉県／青木一郎クン

まず妖怪魔境で毛バリを20発撃つと、呼びこがでるね。そいつを取ってスピードアップする。そして加速をつけ、いきなりうしろを向いて火炎を撃つと、超ウスノロ火炎ができる。それを鬼太郎の左右にいっぱい作ると、バリアになるぞ！ だけど敵の飛び道具には利き目がないので注意。

↑こちらは屋敷でのバリア。上下にも作れば、より強力になるよ

↑ススキが原でのバリア。うしろから水虎がきているけど大丈夫

↑ほらね、水虎は火炎にあたって死んだ。でもオカリナを取るとき注意

ちょっとおしゃべり

せっかく見つけたウル技だから編集部には毎日たくさんのお便りが届きます。でも中には名前が書いてなかったり、何が書いてあるのか解らないものもあります。また、同じ内容のハガキを何枚も送ってる人もいます。だけど、編集部では、ひとつひとつちゃんと目を通しているからムダだよ。

©水木プロ／東映動画

マリオもルイジもどちらさんもヨーガスか?

ウルトラテクニ 41

横綱技

スーパーマリオブラザーズ

やられずに36個フラワーを取れば1UPだ!

京都府／零田倫クン

以前からうわさになっていたファイアフラワーで1UPという技が、とうとう発見された!!

キノコを取ってスーパーマリオになったら、ぜったいに敵にやられないようにして、36個ファイアフラワーを取るんだ。

パワーアップキャラの出てくるブロックを完全に覚えていれば6—3ぐらいで36個になるぞ。

その36個目のフラワーを取れば、1UPし、その後取るたびに1UPだ。

○とってもつらかったぜ！ これが36個目のファイアフラワーだ！

○やったぜ！ ほんとに1UPしたぞ。信じられない事が起きた!?

○次に取ったファイアフラワーも1UPだ。敵にやられないかぎり、何回も1UPフラワーが出るぞ

○その次に取ったファイアフラワーも1UPファイアフラワーだぜ！ どんどん1UPしてとってもしあわせ♡

ウルトラテクニ 42

小結技

アーガス

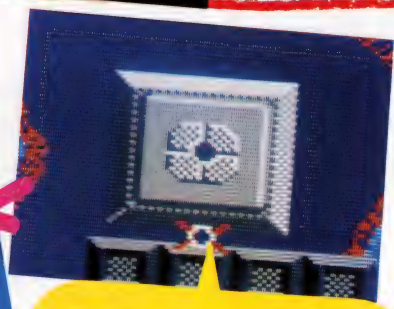
キミは無敵を使わずに隠れボーナスを取れるか?

神奈川県／バナナフィッシュクン

忍者じゃじゃ丸くんに25万7000点の隠れボーナスがあるというのが2月号のウル技に載ってたけど、アーガスにも25万8000点のボーナスがあるのだっ!

7面の地上のパネルをB(バリア)・P(パワーアップ)・L(ランディングボーナス)・⊞の順に1コずつ取るとボーナス点が入るのだ。

でも、同じパネルを2コ以上取ってしまうと、ボーナスはなくなるから注意しよう。

○なぜか7面まで来た割には点数が低いような気がするが、マア見てろって

○B・P・Lをこの順に撃ったら、最後にこのパネルを撃てばいいのだ

○ほら、この通り！ 一気に点数倍増だ!! (25万8300点入ってるけどボーナスの分は25万8000点だ)

©Nintendo・ジャレコ

超ウルトラ技100+1

☆クイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は7月11日以降(平日午後4～6時の間)にお願い致します。

古いゲームも新しいゲームもイイものはイイ

43 ウルトラテク 小結技

スパルタンX

トーマスの体がバラバラグチャグチャに!!

青森県／安藤武志クン

ジョイボールを持ってる人はトーマスの変な姿を見よう。面クリアをしてトーマスが階段をのぼりはじめるところでジョイボールを連射にしてⒶ・Ⓑボタンを一緒に押すと…。なんとトーマスは逆立ちをしたり体がバラバラになってしまったりするのだ。でも上の階には行けるよ。

○エイッ！ ここでジョイボールを連射にしてA・B押したぞ

○どーして逆立ちして階段を登ったりするんですか？ トーマスさん！

○逆立ちしてるときに質問なんかしないでくれっ！ く、クルシイ

44 ウルトラテク 小結技

スパルタンX

苦手なボスも金縛りにしちゃえばラクラククリアだ!!

神奈川県／斉藤俊克クン

ボスが現れたらまず逃げるのだ。しばらくするとボスは追いかけるのをやめてしまうから、ボスを画面外に出してしばらく待つ。そしてボスに近づいてみると……なんと金縛りにかかっているのだ。

これは1階・3階・5階のボスには特に有効な技だぞ。

でもあんまり近づきすぎるとボスは我にかえって攻撃してくるから気をつけよう。

○俺、アイツ嫌いなんだよな。どうしよう

○ここまで逃げればアイツも追って来ないぜ。でも上の階に行かなきゃ

○こんな所まで近づいても動かないゾ！ もう勝ったも同然!!

45 ウルトラテク 小結技

スパイVSスパイ

うほおい、と、ジャンプでにっこり勝とうね

福岡県／五十嵐一明クン

決闘の時に有利になれる方法だ！ 相手に負けてばかりいるキミにささげちゃう。なぐり合いになったら、ⒶⒷボタンを同時に押す。すると、ぴょんとジャンプできるのだ。方向は、十字ボタンで選べるから、相手の後ろに飛んで、まわりこめば、ぐわーんと、有利になってしまうのだ。

○はっけよーい、のこった、のこった さて勝つのは、どっちかな

○ホイ！ ジャンプだよん。もう一度ジャンプする時は、A B ボタンを押し直してね

©Nintendo・ケムコ

マル負ウルトラテクニックコーナー

ああ無情

グーニーズ
ダイヤモンドよ永遠に・・・・消えちゃダメッ

大阪府／藤本耕司クン

46 ウルトラテクニック 小結技

1面の左から3番目の扉の上にダイヤを3つ出しておいてそのまま取らずにはしごを降りて、扉を爆破しよう。すると、一番右のダイヤがない。

ダイヤが1つでも足りないと困るんだよね

楽しみは後にとっといて、扉を爆破！

47 ウルトラテクニック 小結技

スーパーマリオブラザーズ2
ポールにつかまったマリオがプルプルするよ！

三重県／田村正人クン

3－1はスーパージャンプ台を利用すればポールを飛びこせる。

飛びこしたら、少し右へ動いて、ポールを左はしに寄せてから、飛びついてみよう。

なぜかマリオが、ポールの両側に2人出現したように見えるんだ。なんだかプルプルふるえているみたいだよ！

ここからスーパージャンプして右へ…

よ～し！ ポールを飛びこしたぞ あまり右へ行かずに…

このぐらいポールを左に寄せて飛びつけ！

すると、マリオが2人に見えるけど写真では1人！

48 ウルトラテクニック 小結技

ゼルダの伝説
必殺オニク技！ヘイッ。今日は、焼肉日和りだぜぇ

埼玉県／黒須美雅クン

リンクの持っているエサを使って、遊んでみよう。洞くつの中の火の上にエサを置くと、およ。リンクが焼肉をやってしまうのだ。ネギとカイワレもぜひそろえたくなる技なのだ。もう一つは、恐怖の食肉迷宮だ。エサを迷宮の入口に置いてみてくれ給え。迷宮が食事をしてしまうんだ。

よっ。おじいさん、この火を貸してくれねえかい？

ミディアムで、おねがいねー。焼き具合は、どうかなかなかなかな

ハッハッハ。迷宮がエサを食べてしまったゾ。恐怖を感じてしまうネ

©Nintendo・コナミ

超ウルトラ技100+1

49 謎の村雨城

びょうぶを刀でさしても、しょうがないってさ

奈良県／吉田茂肇クン　幕下

びょうぶが火をはいて攻撃してきたぞ。やっつけてみよう。びょうぶに近づいて、Ⓐボタンを押してみると、ズブッと音がして刀でびょうぶをやっつけた！

と思っていたら、またまたやっつけたはずのびょうぶから火の玉が出てきちゃったよ。

もう一度そのびょうぶを、刀でさそうとして、近づいてⒶボタンを押しても、小柄が飛ぶばかりで、もうさせないんだ。

びょうぶってとっても丈夫なのね!?

○ぐさっ!! 刀が出たし音もしたので、確かにやっつけたと思うのだが…

○またまた火の玉をはいて来たので、やっつけようとしてもダメ！

50 ドラゴンクエスト

うっかりに御注意！ 絶対にソンした僕・・・グスン

埼玉県／君塚浩司クン　十両技

ゲームが始まると、王様の部屋に3つの箱がある。右上の箱の鍵だけ取って扉を開けて城の外へ出て、もう一度王様の部屋へ戻ると、ナント、残りの2つの箱が消えてるんだ。たいまつと120ゴールド損しちゃった。

○王様の話を聞き終わり、早く旅へ出たいとあわてる勇者

○お～まぬけな勇者、あいうえよ、注意力に欠けとるぞ。バツとして2つの宝箱はおあずけじゃ

51 ドラゴンクエスト

宿屋でゆうべ、一体ナニがあったのだろうか？

栃木県／田野島政義クン　十両技

石にされたローラ姫を助け出した。戦いの疲れをいやすために近くの宿屋でひと休み。カウンター越しにおやじに話しかけて、一晩泊めてもらうことにした。まっ暗な夜が明け、HPもMPも回復。

ところが、いつもは「ゆうべはよくおやすみでしたね」と言ってくれるのに、「ゆうべはおたのしみでしたね」なんて言うんだ。一体何があったんだ。ローラ姫とファミコンでもやって遊んでたのかな。

○ローラ姫を抱きかかえてここまでたどり着いた！ 男の中の男だ

○ふたたびローラ姫を抱きかかえて旅立つ。男はつらいよなァ。トホホ

次号の発売日は7月18日(第3金曜)です。

©Nintendo・エニックス

超(ちょう)ウルトラ技(テクニック)場外(じょうがい)技(わざ)

まとめてドカンと50本(ぽん)

全国(ぜんこく)からものすごい量(りょう)のハガキがくるもんだから、すごくたまっちゃったんだ。なにがって場外技(じょうがいわざ)に決(き)まっているじゃないかあ☆♡＃

52 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

鬼太郎の正体はこれ

福岡県／青木浩二クン

スタートボタンを押すと魔境マップが出るので、そのときすかさずリセットボタンを押す。そうすると画面が真っ黒になって鬼太郎のいたところに赤い目玉おやじがいるではないか。これが鬼太郎の正体だったのだろうか？

リセットを押すタイミングさえうまく合えば簡単にできちゃう技だから。すぐ試せるね。

○アレッ？　鬼太郎が目玉おやじに

53 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

妖怪で1万点

宮城県／魚住昌弘クン

妖怪城に行ったら、敵を倒すのと、やられるのを同時にやるのだ。

うまく相打ちになったら、また妖怪城へ入ろう。

するとエネルギーの無くなった敵がいるのだ。

そいつをもう一回やっつけよう。そうすれば2度敵を倒したことになり、5000点＋5000点で1万点だゾ。

54 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

3の法則なのダ

鹿児島県／東山クン

どの魔境でも必ず出せるパワーアップキャラの法則がわかってしまったのだ。

それは、敵を3匹倒すとか、たましいを3個とるとか、3つポイントを取ると必ず出るのだ。

これでパワーアップキャラを見のがさずにすみそうだ。

55 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

フランケンのダンス

埼玉県／新井里佳クン

妖怪地獄のバックベアードに行ったらやってみよう。

段々の途中にいってしゃがんでフランケンが上から降りてくるのを待つ。

うまくフランケンが鬼太郎の真上にくるとダンスを踊っているように見えるよ。

ちょっと古いけどスリラーの踊りみたいなかんじだ。

見上げ入道の団三郎狸でも同じことができるので、やってみようネ。

56 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

ちょっと安全な場所

愛知県／芹沢圭介クン

赤舌の左足のところに行こう。ここは安全な場所なのだよ。なぜなら赤舌の出すものがすりぬけてしまうからだ。

でもこれは、2、3発ぐらいまでしか効きめがないので、すばやく、その場所から赤舌をやっつけたほうがいいと思うよ。

57 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

鬼太郎のすりぬけ

東京都／杉沢研介クン

妖怪地獄のたんたんぼうのところでは、一番上に行き、画面の右はしか左はしに行くといい。

ここはたんが飛んできても鬼太郎をすりぬけてしまうのだ。

58 アトランチスの謎

敵を2度倒す

神奈川県／鎌田洋介クン

まずボンパワーアップを手に入れておこう。

そして敵を倒したら敵が画面から消えてしまう前にもう一度ボンをぶつけてしまう。

するとやられた敵が、またやられてしまうのだ。

59 アトランチスの謎

近くにボンを投げる

和歌山県／わかいクン

ウインがしゃがまないのに近くにボンを投げるぞ。コントローラⅠの十字ボタンの下、コントローラⅡの十字ボタンの上を押したままⒷボタンを押すのだ。

すると立っているのにしゃがんだのと同じくらいしかボンが飛ばないぞ。

60 アトランチスの謎

変なものを見る

東京都／佐藤正樹クン

97面まできたら、上へジャンプする。そして、てっぺんまで登ったら右のほうに大きくジャンプしよう。

するとなんか妙な建物みたいなものが、ウインが下に消えたあとで出てくるんだ。すごお〜い。

○なんだなんだなんだ〜あっっ!!

©水木プロ／東映動画・SUN SOFT

超ウルトラ技100+1

61 アトランチスの謎
宝がふるえる
岡山県/佐々木英二クン

画面に宝が見えているときに、ウインがブロックや壁などの進めないところで、足踏みをしていると、宝がふるえることがあるのだ。

プルプルとなんとなくおかしいネ。

62 ゼルダの伝説
入口を通りぬけ
愛知県/斉藤摩穂クン

普通、地下迷宮の入口は通ると地下へといっちゃうけど入口の上部を通れば地下迷宮に入らずに通ることができますわよ……。

レベル8の地下迷宮の入口を通りたいときなんかに、この技を使うと地下に入らずにすむので便利ですネ～。

63 ゼルダの伝説
ローソクの炎の音
滋賀県/鵜飼拓郎クン

レベル7か8の地下迷宮の入口でできる技だ。

入口の前で青か赤のローソクで火を出そう。そしてその火の音が消える前に迷宮に入るのだ。すると画面が真っ黒になっても、しばらくの間ロウソクの火の音がしているのだ。

64 ゼルダの伝説
リンクが無敵
石川県/井巻則クン

リンクがハートをたくさん集めたあと敵にやられて、♡の残りが半分しか赤くないようにする。次に妖精の泉にいって♡を回復させる途中でスタートボタンを押しⒶボタンと十字ボタンで一度ゲームを終わる。そしてツヅケルを選んでスタートすれば、♡が自然に回復する。ここまでは前に紹介したけど、このとき敵にぶつかっても♡が減らないことは知っているかな?

65 ベースボール
ルール違反でも得点
埼玉県/橋場英希クン

まずランナーを3塁まで進めよう。次にバッターは2ストライクまでおいこまれるのだ。

そしてランナーを走らせスクイズ。このとき球をファウルにする。バッターはアウトだがランナーは平気でホームインする。ところがこれがセーフで1点。でもキャッチャーが捕ると点は入らないよ。

☆ウル技単行本第2弾「超ウルトラ技決定版パート2」(480円)が絶賛発売中だよ!!

66 ハイパースポーツ
矢が消えちゃう
大阪府/田中孝浩クン

アーチェリーのときに、標的が出てきてもしばらく射ないで待とう。

そして標的が画面から半分消えたころに矢を射るのだ。

すると飛んでいった矢が途中で消えてしまうのだ。

67 バンゲリングベイ
母艦の色が変わる
神奈川県/ヒッキサルクン

自機のダメージが0のまま工場を壊すとスペシャルボーナスがもらえる。そのとき母艦の色も変わりピンクになる。

ダメージ0で2つ目の工場を壊すと緑色になる。続けていくと母艦の色が青、紫、茶、黒と次々に変化していくのだった。

○母艦が祝福しているようだ

68 サッカー
かっ飛びシュート
埼玉県/松井吉徳クン

画面がスクロールして相手ゴールが見えるちょっと前のところから、思いきってシュートしてみよう。

タイミングがあうと、スクロールと同じスピードでボールがぶっ飛んでいくのだ。

キーパーはぜんぜん反応できなくて、うまくいけば得点。

69 サッカー
キーパーがころぶ
新潟県/小池毅クン

2プレイヤーでやってみよう。ボールを持ってキーパーに突っこみ、キーパーが取ろうとしたら、キーパーをかわしてごらん。

キーパーが転んでしまうのだ。シュートしないかぎりキーパーは起きてこないよ。

70 サッカー
後ろ向きに整列
埼玉県/井部康弘クン

ゲームをスタートさせたら、すぐにポーズをかけよう。すると両チームの選手が後ろを向いて整列していることがあるのだ。へんなのと思ってよく見ると、ボールもセンターサークルからちょっとずれたところにあったりするのだ。

71 フォーメーションZ
砂漠の海が出た
神奈川県/森田幸治クン

海のところでワザとやられよう。すると次にはじまる前に英語が画面に出てくる。このときからずっとスタートボタンを押していると海の色が砂漠のように黄土色になる。でもポーズをはずすともとにもどってしまうよ。

砂漠地帯や宇宙空間でもやってみるとおもしろいネ!!

○なんだろうこの面は???

72 忍者ハットリくん
川でふるえない
兵庫県/出水裕久クン

水ぐもの術を使い水の上を歩くときハットリくんは上下にゆれちゃうね。

しかしⒶボタンを押しているとゆれないで地面の上のようにスムーズに走れてしまうのだよ。

73 グーニーズ
マイキーはもぐら?
埼玉県/高木円クン

ステージ4のゴールに入るときに扉の手前からⒶボタンでジャンプしながらクリアしてみよう。

マイキーが鍵穴の右上の土の中に突っ込んでしまうことがある。タイミングがむずかしいので何度もチャレンジしてみてね!

74 グーニーズ
パチンコマイキー
福島県/鈴木義邦クン

パチンコを手に入れたらハシゴに登って試しうち。そしてすぐそのまま十字ボタンの下を押してハシゴを降りよう。

マイキーが下に降りてしゃがんだらすぐに十字ボタンの上を押してハシゴをのぼらせてみると、マイキーがパチンコを一瞬構えるのだ。でも弾はうたないんだけどね。

○弾をうってないのに構えてる

©HUDSON SOFT Licensed from Broderbund・ジャレコ・コナミ

75 グーニーズ
ケガしたマイキー
東京都／斉藤久クン

マイキーを十字ボタンの左か右を押して走らせてみよう。
そして走っているマイキーをスタートボタンを押してストップさせるのだ。
するとマイキーの両腕が消えちゃったりするときがあるんだよ。
あんまり速いスピードで動かしているのでマイキーの腕が見えなくなったのかな? それともケガをしたのかな? ワッカリマシェーン。

76 チャレンジャー
100という表示が
千葉県／行木徹也クン

洞くつのシーン3へ行こう。そのとき洞くつにタマがいるようにレベルは3ぐらいのほうがいい。
そして噴水の上から、ちょうどタマの上に落ちるようにジャンプするのだ。
するとチャレンジャーがやられたあと復活したシーン2のどこかに100という表示が出るのだ。

77 タッグチームプロレスリング
2人だとかなしばり
岩手県／高川ゆうクン

まず2人用にしてゲームスタートだ。
そして敵を場外に出してしまおう。次に敵を真下に連れてきて、正面を向かせてリングからその敵のところへ降りるのだ。
2人が重なってしまうと左右に全然動けなくなってしまうのだ。ああ、なさけないもんだね。

78 タッグチームプロレスリング
ウォーリー消滅?
秋田県／山本孝大クン

敵チームのロープぎわ、リングの上のほうに行ってみよう。
そしてリッキーがマスクロスに攻撃されているとき、あるいは攻撃をしたときにウォーリーを見てみよう。
ナ、ナント、ウォーリーの下半身が消えてなくなってしまっているのだ。ウォーリーはお化けだったのか。

●ボゲッ!! 足がないゾォ～

79 タッグチームプロレスリング
無敵の法則
兵庫県／上田剛久クン

5ラウンドで無敵の半透明になれるのはもう知っているよね。
ところでさらに6つ先の11ラウンド。ここでも2回連続でタッチをするとリッキーが無敵になるのだ。
そして次の無敵はさらに7つ先の18ラウンドで3回連続タッチなのだ。こんな法則があったんだね。

80 タッグチームプロレスリング
すりぬけ技を2つ
京都府／谷口俊介クン

場外のコーナーポストの下でウォーリーを押していよう。カウント17になるとなぜかウォーリーがリッキーをすりぬけてリングに上がっちゃうよ。
もう1つはリッキーがマスクロスにネックハンギングをかけたときだ。助けにきたウォーリーがコーナーにもどるときに、レフリーを通りぬけていくんだ。なんかへんだと思わない?

81 シティコネクション
いきなりゲーム
千葉県／渡辺久美子クン

まずシティコネクションのカートリッジを出し、きちんとファミコンに差しこもう。
次に電源を入れゲームで遊ぼう。そしてゲーム中にリセットボタンを押し、すぐにスタートボタンを押していよう。
普通ならタイトル画面が出るはずなのだが、いきなりプレイヤー1と表示されるのだ。
そしてゲームが始まるのだ。気の短い人向きの技。

82 ダウボーイ
不発のダイナマイト
愛知県／市川晃クン

まずはダイナマイトの導火線を引くのだ。
そして導火線の上を敵が通過するようにしよう。
導火線が切れてしまい、ダイナマイトが爆発しなくなってしまうのだよ。まるで（負）のようだね。

83 ハイドライド・スペシャル
パスワード変換
埼玉県／田尻卓也クン

パスワードの記号を、AならB、CならDというように1つずらして全部の文字を入力してみよう。
ずらす前のパスワードと同じ場所からゲームは始まるのだ。ただしZは0になるので注意しよう。

84 ポートピア連続殺人事件
死人に口なし
東京都／高森伸明クン

かわむらが死んだら1回捜査をやめるのだ。するとヤスが「やはり、かわむらが犯人だったんですね」という。
しかしそのまま捜査を再開すると、今度は「ひらたが犯人だったんですね」という。
ひらたは、かわむらよりもこうぞうよりも先に死んでいたのがわかっていながらこんなことをいうなんて、ヤスってほんとにオチャメなやつだと思うのだ。

85 ポートピア連続殺人事件
電話のヒミツ
兵庫県／T・Kクン

リカちゃん電話のかけかたはもう紹介したけどその他にも同じ数を入れるとおもしろいことがあるのだ。
2を7つ、4を7つというふうに電話をかけてみよう。すると「えっ! 殺人事件? うちには関係ないでしょ!」とおこられちゃうのだ。
だけどヤスはなんにもいってないのにどうして事件なのかわかるのだろう? もしかしてヤスがうっかり口をすべらしているのかもしれない。やっぱヤスはオチャメだぜ。

86 超浮遊要塞エグゼドエグゼス
ライトにもなる
岡山県／井上光クン

しばらく進んでいくとまっ暗なハイポイントエリアにくるね。
このときにビームを発射して、すばやくスタートボタンを押してみよう。
うまくすると下の地形がビームに照らし出されて見えるよ。

●こうなっていたのか

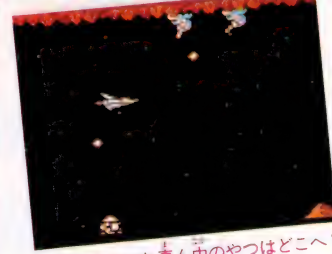
87 グラディウス
ダッカーが落ちる
東京都／於保知之クン

最後の1機にして噴火する火山のところまでいこう。
そして2つある火山の右側に火山が噴火する前にぶつかってやられよう。
するとダッカーが出てきて地面の下へもぐりこんだり、ピョーンとぶっ飛んだりするんだよ。

©データイースト㈱／㈱ナムコ・CAPCOM／TOKUMA SHOTEN

超ウルトラ技100+1

ちょっとおしゃべり

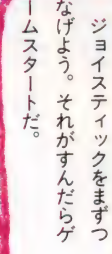
88 グラディウス
敵が少ない
埼玉県／田子哲也クン

はじめにファンの4機編隊が5回出てくる。その次のルグルの編隊を1機も倒さないでよけまくるのだ。

するとその次のファンが3機編隊になってしまう。

そのあとのルグルを1機も倒さないでいるとフォスが1機しか出てこなかったりする。

またまたルグルを倒さないままにしておくとディ01の真ん中のヤツがなくなっているのだ。最初に出てくるルグルを2機倒しておくと、ファンの数が違ってくるよ。

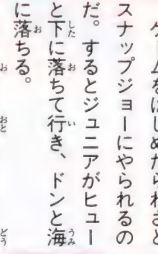
○おっと真ん中のやつはどこへ?

89 グラディウス
ビックバイパー分身
兵庫県／朝山洋樹クン

ジョイスティックをまずつなげよう。それがすんだらゲームスタートだ。

ジョイスティックを上にコントローラの十字ボタンを下に押してみよう。

ビックバイパーが少しだけど分身するのだ。

スピードをたくさん取ればそれだけ分身がはっきり分かるようになる。

90 ドンキーコングJr.
消えたBGM
東京都／田中秀樹クン

ゲームをはじめたらわざとスナップジョーにやられるのだ。するとジュニアがヒューと下に落ちて行き、ドンと海に落ちる。

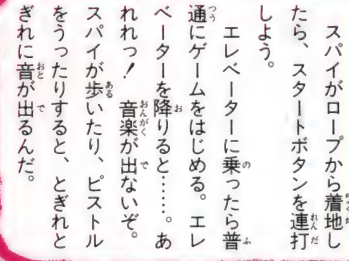
この落ちた音がするのと同時にポーズをかけるとポーズを解除するまでBGMが鳴っていて、解除するとBGMなしでゲームがはじまるのだ。

91 ドンキーコングJr.の算数遊び
2人用でかなしばり
埼玉県／山中勲クン

2人用ゲームでプレイヤー1が十字ボタンの左を押しながらⒶボタンを連打する。

プレイヤー2は一番左はしの穴にわざと落ちる。

このようにするとプレイヤー1のほうが、かなしばりになってしまい、どうにも動けなくなってしまうのだった。プレイヤー2で笑おうネ。

92 エレベーターアクション
音がとんじゃった?
北海道／長瀬光史クン

スパイがロープから着地したら、スタートボタンを連打しよう。

エレベーターに乗ったら普通にゲームをはじめる。エレベーターを降りると……。あれれっ! 音楽が出ないぞ。

スパイが歩いたり、ピストルをうったりすると、とぎれとぎれに音が出るんだ。

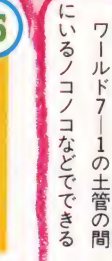
93 エレベーターアクション
スパイか忍者か
岐阜県／J&Mクン

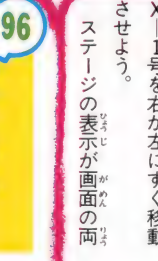
スパイを13階の左はしに立たせてエレベーターが降りてくるのを待つ。

エレベーターを通り抜けて乗り込んだらすぐ右へ降りる。

一瞬ガクンとしたとたんにすかさずⒶボタンを押す!

するといきなり18階へスパイがワープしてしまうのだった。

94 スーパーマリオブラザーズ
ノコノコに平気だ
三重県／水谷貴幸クン

ワールド7―1の土管の間にいるノコノコなどでできる技。ノコノコのいるところが画面の左はしに少ししか見えないくらいにスクロールさせ、ノコノコの上へポロッと落ちてみよう。画面から1度消えたノコノコがはねかえってきてもマリオはやられないのだ。

95 B-ウイング
ステージ表示が2つ
神奈川県／沖麻代クン

ゲームがスタートしたらFX―1号を右か左にすぐ移動させよう。

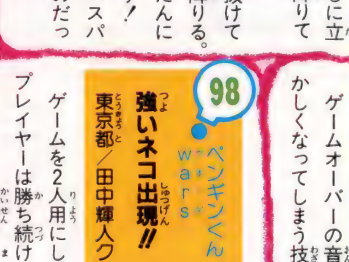
ステージの表示が画面の両はしに出ているのだ。

そうか右と左はつながっていたんだな。

○右にも左にも表示が見えているなんて

96 ルナーボール
1990点だ
東京都／長谷川明クン

パーフェクトを出すと、2000点のボーナス点が入るというのは知ってのとおりだが、クリアしたときには1990点しか入らないのだ。そして次の面に行くといつのまにか10点加算されている。

97 ルナーボール
音楽が変だよ
東京都／天才堀内クン

ゲームオーバーの音楽がおかしくなってしまう技だ。

電源を入れたら、すぐにリセットボタンを10回ほど押してみよう。

普通にゲームをしてゲームオーバーになってみると、そのときの音が、いつもと違っておかしくなっているのだ。

98 ペンギンくんwars
強いネコ出現!!
東京都／田中輝人クン

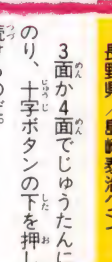
ゲームを2人用にして、1プレイヤーは勝ち続け、2プレイヤーは1回戦で負けるようにしよう。

すると2プレイヤーが負けたネコが2回戦で一番強いビーバーと戦うことになる。

ところが一番強いはずのビーバーがそのネコに負けてしまうのだ。そしてネコは決勝戦に進出してしまうのだ。

99 ペンギンくんwars
ポーズになったまま
青森県／苅谷貴光クン

敵に勝った瞬間にポーズをかけよう。うまくするとクリアの笛が鳴ったあとでもポーズの文字が出たままになっている。でもこのときでも、ペンギンくんを左右に自由に動かせるのだ。

100 スーパーアラビアン
ヘンな降りかた
長野県／島崎泰治クン

3面か4面でじゅうたんにのり、十字ボタンの下を押し続けるのだ。

するとアラビアンはハシゴを昇り降りするかっこうをしたまま降りていくのだった。おもしろいね。

101 ギャラガ
大きなミサイル
東京都／於保知之クン

Ⓐボタンや Ⓑボタンでミサイルを発射するけど、この2つのボタンを同時に押したらどうなるか?

2つに重なった大きなミサイルが出るのだ。ボスギャラガも一発で倒せるんだぜ。

○いつもよりでかいミサイルだ

ハガキが有利 採用されやすい手紙はどんなものか、教えよう。まず封書よりハガキだね。すぐに読めるから。そして、ていねいな字で、具体的にどこでどうするか、くわしく書いてあるものがいい。あたりまえなんだけど他の本に載ったものは、ほとんど採用されないよ。でもわざわざ書いてくる人がたくさんいるのだ。

©コナミ・㈱ナムコ

7月18日号 ウルテッククイズ応募券

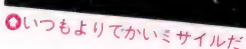
スーパーウルトラテクニックイズのお知らせ

ここに応募券を貼ってネ!

キミの ① 住所 ② 氏名 ③ 電話番号 ④ 郵便番号

切手

105-00
東京都港区新橋 4・10・1
徳間書店
「ファミリーコンピュータMagazine」編集部
スーパーウルトラテクニッククイズ係

◀クイズの送り先

クイズの答えは大きく書くこと!

ニセモノはどれだ!!

編集部で人工的に作った絶対にできない技が1つある。さて今回101本の中のどれかな～? 本当のウソテクがわかったら応募券をハガキに貼って左図のようにして送ってネ。正解者には抽選で50名にファミマガ特製の電卓をプレゼントしてしまうゾ。

締め切りは7月10日（消印有効）。正解は7月12日～17日のテレフォンサービスおよび7月18日発売NO12誌上で、当選者は、NO14誌上で発表するからね。

7月4日号クイズの答え

前号の正解は、③番のテグザー反転飛行で壁も壊してしまうこのすごさ、というやつだ。いきなり③番なんてところにあったので、うっかり見のがしちゃったコもたくさんいるだろう。さて次は何番にしようかなぁ～?

6月6日号 当選者発表!!

北海道／松尾晃太郎クン
渡辺希クン
中山智靖クン
青森／矢野真樹クン
金沢和宏クン
山形／相蘇誠明クン
宮城／高橋洋史クン
佐々木健雄クン
新潟／藤田秀一クン
群馬／今井史佳クン
村上智博クン
松森淳二クン
栃木／向田和義クン
茨城／遠藤信幸クン
藤枝正輝クン
千葉／青木康浩クン
鳥居泰之クン
今井一博クン
埼玉／千葉義男クン
新井淳クン
東京／徳光毅クン
小俣健一クン
前沢雄二クン
宮野友宏クン
加藤靖広クン
神奈川／小林正樹クン

愛知／福留誠クン
村上保クン
高橋和則クン
伊藤潤一郎
岐阜／小藪賢一クン
栗山晴好クン
奈良／遠山健クン
京都／奥村正章クン
大阪／足立仁志クン
大橋勤クン
山平恭平クン
熊崎慶太郎クン
安岡計太クン
和歌山／引土正昭クン
兵庫／春井孝則クン
森垣潤クン
広島／高田栄一クン
栢多浩一郎クン
山口／寺迫薫クン
徳島／牧野洋志クン
清水護クン
浦山知久クン
福岡／前原幸児クン
松本弘幸クン

特製電卓、楽しみにしてね。♡

公正取引委員会の告示及び雑誌業における景品類の提供の制限に関する公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

超ウルトラ技大募集!!

毎日毎日ファミコンで遊んでいたらとってもすごいウル技を発見することがあるね。すごいだろうと友だちに自慢する前に、手紙でファミマガに知らせてほしい!

封書かハガキにやり方をくわしく説明し(図や写真があればなおOK)、①キミの住所、②氏名、③学年(職業)、④年齢、⑤電話番号、⑥なんのゲームのウル技かをしっきり書いて、左図の要領で送ってほしい。

採用者には認定証と謝礼を送ります!

禁じ手

一、カセットやディスクを正常な状態で作動させていない

一、ファミコン前面のピンを金属でショートさせたり、ゲーム規定以外の器具をつなぐ

一、テクニックとはいえないパスワードやシークレットコード

一、ほかの雑誌、書籍より転用、盗作した技を送ること

① キミの住所
② 氏名
③ 学年
④ 年齢
⑤ TEL
⑥ ゲーム名・内容(赤色で)

切手
105-00
東京都港区新橋4-10-1
徳間書店
「ファミリーコンピュータMagazine」編集部
ウルテク係

▲ハガキの場合

切手
105-00
東京都港区新橋4-10-1
徳間書店
「ファミリーコンピュータMagazine」編集部
ウルテク係

⑥ゲーム名(赤色で)

◀封書の場合

➡①~⑤とウルテクの内容は中に入れてネ!

☆クイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は7月11日以降(平日午後4~6時の間)にお願い致します。

最新版 テレフォンサービスカレンダー

●火・金 テープ交換日　●水・木 ハイスコア　●土・日・月 テレマガ

日	月	火	水	木	金	土
					7/4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17		

カレンダーの見方

テレフォンサービスは、水・木(左のカレンダーで色がついた部分)がハイスコア情報。土~月がウル技や最新ソフト情報をいち早くお届けするテレフォンマガジン(テレマガ)。日にちの色が変わると、テレマガの内容もよりホットなものに変わるんだよ。ただし、火、金はテープ交換日のためお休みとなります。

03-459-8000

カセット/ディスク一体型の新ゲーム機!

twin ツインファミコン徹底解剖!! FAMICOM

ファミコン内蔵テレビ〈C1〉を作ったシャープが、またまたやってくれました。カセットとディスクが1台で楽しめてしまう、ツインファミコン。はたして、その性能はどんなものなのかな?

ファミコンテレビ

(シャープ・5万9800円)

形名は14M-S50R。14型BMブラウン管使用。ワイヤレスリモコン付。色はレッドとブラックの2種類ある

ツインファミコン

(シャープ・3万2000円)

形名はAN-500。幅275㎜×奥行255㎜×高さ94.5㎜。カセット/ディスク一体型。色はレッドとブラック

ファミコンランド

(エレコム・5980円)

形名はFL-10R。14型~19型用テレビ台。間口500㎜×奥行400㎜×高さ400㎜。ファミコンソフト用トレー付。ファミリーコンピュータにあわせたレッドとホワイト。読者プレゼントがあるから、167ページを見てね♡

解剖 その1

1台で2倍おいしい!? 一体型メカ

カセットとディスクが合体したツインファミコン。ファミコン+ディスクシステムと、どう違うんだろうか。

カセット

切り替えスイッチでカセットを選ぼう。ツインファミコンの上面にある、カセット差し込み口の中には、ファミリーコンピュータとまったく同じ、60ピンのコネクタがある。つまり、ファミリーコンピュータにつなげるゲームカセットは、全部ツインファミコンにもつなげるというわけだ。操作性、スクロールの具合も問題なし。カセットを選んだときは、ファミリーコンピュータと同じ性能だ。

イコール

ファミリーコンピュータと同じゲームで遊べる

切り替えスイッチをカセットにしておくこと

うえ

まえ

ディスク

切り替えスイッチをディスクにすると、おなじみ、ディスクシステムのデモ画面が始まる。では、ディスクカードを差し込んでみよう。NOW LOADINGと表示され、ディスクシステムメッセージ画面となるのも、今までの場合と同じだ。さあ、ゲームスタート！ 操作性、スクロール、ともに良好。ファミリーコンピュータ+ディスクシステムと同じ性能と確認できる。

1台で、これだけのシステムと同じ性能

イコール

ディスクホルダーは前面にある

ズバリ！比較対照表

ツインファミコンには、どんなメリットがあるのかな？
ファミリーコンピュータ+ディスクシステムと比べてみた

	ツインファミコン	ファミリーコンピュータ(=Ⓕ)&ディスクシステム(=Ⓓ)
標準価格	3万2000円	Ⓕ……1万4800円 Ⓓ……1万5000円 Ⓓ専用ACアダプタ……1500円 合計3万1300円
電源	専用ACアダプタ(7.6V) (ファミコン用アダプタでは動かないぞ)	Ⓕ 専用ACアダプタ(10V) Ⓓ 単2電池6個 あるいは 専用ACアダプタ(9V)
消費電力	6W(カセット使用時)	Ⓕ 4W Ⓓ 3.6W 合計7.6W
テレビへの接続端子	映像出力端子+音声出力端子 あるいは RFコンバータ接続端子	RF SWITCH
拡張端子	4個	Ⓕ 1個 Ⓓ 1個 合計2個
売っている所	電器屋	おもちゃ屋

コントローラ

コントローラの性能は同じだけれど、デザインがちょっと違うぞ。

ツインファミコン

ファミコン

解剖その2 拡張端子が4つもあるぞ

ファミリーコンピュータ+ディスクシステムの倍、4つもある拡張端子は、いったい何に使うんだろうか?

拡張端子A

ファミリーコンピュータの前面の端子と同じものだ。ファミリーベーシックやコントローラをつなぐことができる。

EXPAND CONNECTORと同じ規格だ。15ピン

イコール

もちろんゲーム中に触っちゃいけない

拡張端子B

RAMアダプタのうしろにある端子と同じ。ファミリーコンピュータネットワークにつなげるためのものだ。

ネットワークに対応の10ピン端子

イコール

RAMアダプタの端子と同じ規格

よこ

うら

コードを抜く

拡張端子D

18ピンの端子にしてある

ファミリーコンピュータ+ディスクシステムにはない拡張端子だけれど、実は、RAMアダプタプラグと同じ役割をしているのだ。でも規格が違っているのに注意!

コードを抜くと、2つの拡張端子になる

拡張端子C

RAMアダプタ端子に相当するが、規格は違う。シャープの話ではこの規格の方が、任天堂以外のシステムに応用しやすいとのこと。コネクタを利用すれば、任天堂のシステムにつなぐこともできる。

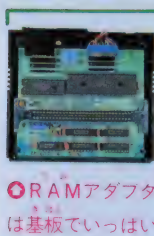
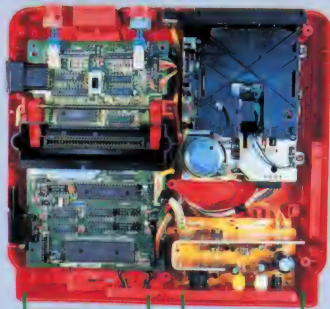
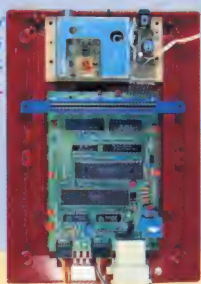
ディスクシステムには、こんな端子はないね。12ピン

内側をのぞいてみよう

では、ちょっとツインファミコンの中味を見てみようか。

ファミリーコンピュータとRAMアダプタのLSIが、1つの基板にのせてあるぞ。

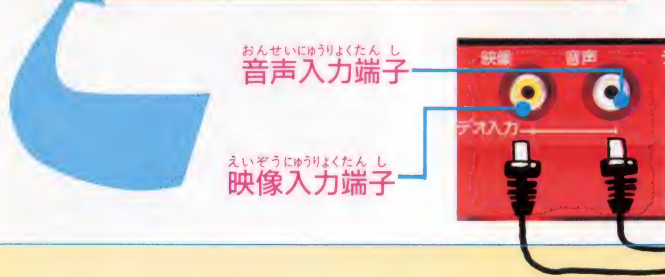
右側がディスクドライブ、左の基板に、電子部品が全部のっている

プラス+

RAMアダプタは基板でいっぱい

自分であけちゃだめだよ

ディスクドライブの中はこんなふうになっている

ファミコンテレビ

ツインファミコンの発売にあわせて、映像入力端子を前面にもってきたテレビが、シャープから発売された。従来の、映像入力端子がうしろや横にあるテレビでは、ファミコンを使おうとするたびに、テレビを動かさなければならないからだ。

おしいことに、画面の大きさが14インチしかない。せっかくのクリアな画面だ。ぜひ、大画面の迫力を楽しみたい。

解剖 その3 映像端子でテレビにつなげ!

ツインファミコンのもう1つの目玉は、映像出力端子で、抜群にキレイな画面が楽しめるということだけど…

出力端子

ツインファミコンのうしろ側には、4つの端子がある。1つは、電源を得るためにACアダプタを接続する端子。残りの3つがテレビにつなげるための出力端子だ。映像・音声入力端子のあるテレビに、映像・音声出力端子から接続してみた。同じテレビのVHF端子につないだ場合と比べると、格段にクリアな画面となる。

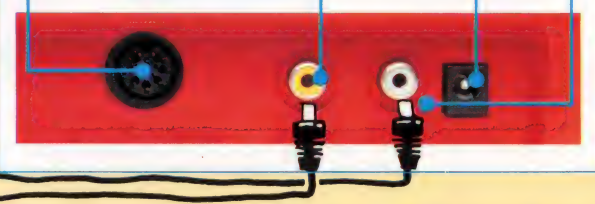
画面を比べてみたのだ

ファミリーコンピュータは、RF SWITCHからテレビのVHF端子につなぐことしかできない。ツインファミコンで、映像出力端子からテレビの映像入力端子につないだ場合と、どれほど違うものなのか、同じテレビで、スーパーマリオ2をやって比べてみた。

同じ条件にするため、色調整をしていないので、色の違いは勘定に入れずに、左の2つの写真をよーく見比べてほしい。

ファミリーコンピュータ&ディスクシステム
RF SWITCH➡VHF端子

➡RFだと、コードのからまり方の影響で、ゴーストが出やすい。輪郭も甘いかな?

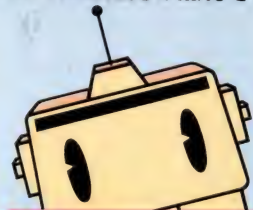
ツインファミコン
映像出力端子➡映像入力端子

➡ビデオコードの質にも影響されるけど、画像の鮮明さは明らかなようだ

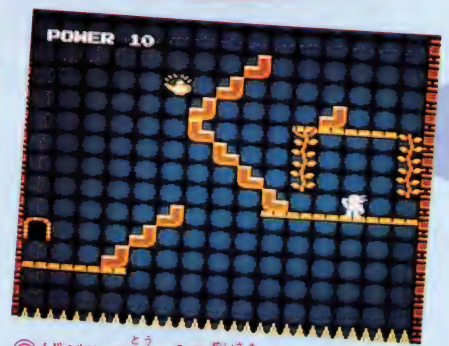
©Nintendo

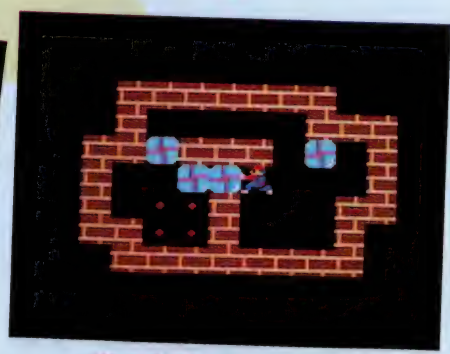
ファミマガ
読者プレゼント

創刊1周年特大号

おかげさまで1周年

締め切りは86年7月17日(消印有効)、発表は9月19日発売のNo.15です。

今号で特集した新作をキミに…

①ワルキューレの冒険(40名様 ナムコ)

②バベルの塔(40名様 ナムコ)

③ソロモンの鍵(40名様 テクモ)

④涙の倉庫番スペシャル
(40名様 アスキー)

⑤スーパーマリオブラザーズ2
(40名様 任天堂)

©TECMO・シンキングラビット/アスキー
・Nintendo・㈱ナムコ

ファミリーコンピュータMagazine No.11 読者アンケート

No	雑誌名
1	LOG IN
2	Beep
3	ハイスコア
4	ファミコン必勝本
5	コンプティーク
6	ゲームボーイ
7	コロコロコミック
8	コミックボンボン
9	週刊少年ジャンプ
10	週刊少年サンデー
11	週刊少年チャンピオン
12	月刊少年ジャンプ
13	月刊少年チャピオン
14	月刊少年マガジン
15	月刊少年キャプテン
16	月刊わんぱっくコミック
17	㊙ファミコン
18	ファミコン通信
19	ファミコンチャンピオン
20	ファミコントップ
21	その他

No	今号の記事
1	〈新作〉ワルキューレの冒険
2	〈新作〉バベルの塔
3	〈新作〉ソロモンの鍵
4	〈新作〉涙の倉庫番スペシャル
5	スーパーマリオBROS.256Wが出るわけ
6	〈まんが〉ウル技DJ 〜アトランチスの謎
7	スーパーマリオ2完全攻略法
8	〈プログラム〉ONE TWO STEP
9	ファミマガ認定ハイスコアルーム
10	超ウルトラ技100+1
11	ツインファミコン徹底解剖!!
12	アンケート&プレゼント
13	ファミマガジャーナル
14	なんたってファミコン!
15	ゲームベスト10
16	超新作ゲーム先取り大作戦
17	ひとめでわかる新作カレンダー

①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか?
②あなたが持っているファミリーコンピュータのカセット・ディスクカードを下の表より選んで○をつけてください。
③これから買おうと思っているカセット、またはディスクカードを下の表より選んで、番号を書いてください(1本だけ)。
④パソコンゲーム、ビデオゲームからファミコン用にしてほしいというゲームはありますか?(ゲーム名、パソコンまたはビデオのどちらかを明記すること)
⑤あなたはファミリーコンピュータディスクシステムを持っていますか?
⑥ディスクカードではどのようなゲームを出してほしいですか?(アドベンチャー、ロールプレイング、シューティング、スポーツゲームなど)
⑦今回の記事のなかでおもしろかったものを左の表より2つ選んで番号を書いてください。
⑧また、つまらなかったものを2つ選んで番号を書いてください。
⑨「スーパーウルトラテクニックイズ」について、どう思いますか?
⑩あなたがファミマガ以外によく読む雑誌名を左の表より選んで○をつけてください(3冊まで)

〈応募のきまり〉 右下のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号(①〜⑥まで)を書き、上のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、40円切手をはってポストまで。締め切りは86年7月17日(消印有効)、発表は9月19日発売のNo.15です。

No	ゲーム名	No	ゲーム名	No	ゲーム名	No	ゲーム名
1	アイスクライマー	40	ピンボール	79	ポートピア連続殺人事件	118	ドラゴンクエスト
2	アーバンチャンピオン	41	ファミリーベーシックV3	80	ルナーボール	119	スパイVSスパイ
3	イー・アル・カンフー	42	フィールドコンバット	81	忍者じゃじゃ丸くん	120	アトランチスの謎
4	エキサイトバイク	43	フォーメーションZ	82	ダウボーイ	121	アーガス
5	エクセリオン	44	フラッピー	83	チャレンジャー	122	ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境
6	F1レース	45	フロントライン	84	スカイデストロイヤー	123	ゼルダの伝説
7	エレベーターアクション	46	ベースボール	85	ツインビー	124	謎の村雨城
8	ギャラガ	47	ホーガンズアレイ	86	ボコスカウォーズ	125	ゴーストバスターズ
9	ギャラクシアン	48	ポパイ	87	ソンソン	126	ウォーロイド
10	クルクルランド	49	ポパイの英語遊び	88	キン肉マンマッスルタッグマッチ	127	けいさんゲーム
11	けっきょく南極大冒険	50	麻雀	89	パチコン	128	ASO
12	五目ならべ	51	マッピー	90	ぺんきんくんwars	129	スーパーピットフォール
13	ゴルフ	52	マリオブラザーズ	91	スターラスター	130	ソロモンの鍵
14	アストロロボ・SASA	53	4人打ち麻雀	92	いっき	131	バード・ウィーク
15	サッカー	54	レッキングクルー	93	オバケのQ太郎ワンワンパニック	132	チョップリフター
16	ジッピーレース	55	ロードファイター	94	グーニーズ	133	キングスナイト
17	スーパーアラビアン	56	ロードランナー	95	超時空要塞マクロス	134	飛龍の拳
18	スターフォース	57	ワイルドガンマン	96	グラディウス	135	スターソルジャー
19	スパルタンX	58	ドルアーガの塔	97	忍者ハットリくん	136	戦場の狼
20	スペースインベーダー	59	バトルシティー	98	ボンバーマン	137	スーパーマリオブラザーズ2
21	ゼビウス	60	ワープマン	99	バイナリィランド	138	スーパーチャイニーズ
22	ダックハント	61	ゲイモス	100	スペランカー	139	バレーボール
23	ちゃっくんぽっぷ	62	ハイパースポーツ	101	テグザー	140	東海道五十三次
24	チャンピオンシップロードランナー	63	ロボットブロック	102	マッハライダー	141	スクーン
25	ディグダグ	64	ロボットジャイロ	103	マグマックス	142	レイラ
26	テニス	65	本将棋	104	サーカス・チャーリー	143	機動戦士Zガンダム
27	デビルワールド	66	スーパーマリオブラザーズ	105	ジャイロダイン	144	メトロイド
28	10ヤードファイト	67	おにゃんこTOWN	106	ハイドライド・スペシャル	145	ワルキューレの冒険
29	ドアドア	68	シティコネクション	107	マイティボンジャック	146	バベルの塔
30	ドンキーコング	69	ルート16TURBO	108	キャッスルエクセレント	147	涙の倉庫番スペシャル
31	ドンキーコングJR	70	プーヤン	109	バルトロン	148	がんばれゴエモンからくり道中
32	ドンキーコングJRの算数遊び	71	高機動戦闘メカヴォルガードII	110	影の伝説	149	北斗の拳
33	ドンキーコング3	72	頭脳戦艦ガル	111	セクロス	150	スカイキッド
34	ナッツ&ミルク	73	ロットロット	112	テラクレスタ	151	バナナ
35	忍者くん	74	超浮遊要塞エグゼドエグゼス	113	コスモジェネシス	152	スクランブル21
36	ハイパーオリンピック	75	バックランド	114	ディグダグII	153	六三四の剣
37	パックマン	76	バーガータイム	115	魔界村	154	じゃじゃ丸の大冒険
38	バルーンファイト	77	1942	116	B-ウイング		
39	バンゲリングベイ	78	カラテカ	117	タッグチームプロレスリング		

オメデトウ! No.7 当選者発表

※敬称は省略させていただきました

魔界村

下賀幸三（兵庫県・11歳）
奥村雅宏（岐阜県・12歳）
いとうさとし（埼玉県・9歳）
石山ひろき（秋田県・9歳）
大滝健裕（福島県・11歳）
吉岡晋作（大阪府・11歳）
前田伸（沖縄県・11歳）
篠崎孝史（東京都・10歳）
宮川誠司（大阪府・12歳）
中島学（神奈川県・12歳）
坂口仁志（大阪府・12歳）
塚本真理（埼玉県・11歳）
藤田大介（静岡県・10歳）
菅崇紀（福岡県・12歳）
中村清二（岐阜県・10歳）
増田修一（千葉県・12歳）
花井伸浩（大阪府・13歳）
丸毛剛（兵庫県・15歳）
北村忠昭（東京都・17歳）
森亮（宮城県・11歳）
堀幸人（北海道・12歳）
平野高光（愛知県・14歳）
折式田宏治（長崎県・12歳）
黒田朋之（富山県・11歳）
岩上新吾（神奈川県・9歳）

ドラゴンクエスト

早坂英二郎（宮城県・10歳）
瀬尾隆久（栃木県・12歳）
岡部聡（大阪府・11歳）
坂上和史（鹿児島県・13歳）
竹内博幸（茨城県・10歳）
溝口昌功（大分県・11歳）
一木祐一（福岡県・12歳）
園田勝斎（神奈川県・11歳）
後藤竜（山口県・11歳）
中嶋浩二郎（神奈川県・9歳）
近藤嘉達（千葉県・11歳）
山崎貴満（大阪府・14歳）
浅野茂太（兵庫県・12歳）
二川洋介（東京都・11歳）
岩田剛（広島県・14歳）
山本貴広（福岡県・14歳）
吉沢寛之（岐阜県・15歳）
保坂孝男（埼玉県・11歳）
坂入利哉（香川県・12歳）
内田充（神奈川県・12歳）
吉村賢治（大阪府・12歳）
斉藤充彦（東京都・15歳）
小川督（高知県・12歳）
細川直人（奈良県・12歳）
原田淳一（愛知県・13歳）

B-ウイング

鏡義明（岡山県・11歳）
山中良太（三重県・13歳）
森田雅和（大阪府・11歳）
高林正樹（長野県・14歳）
溝田修三（大阪府・12歳）
竹田智也（徳島県・13歳）
杉野公和（大阪府・12歳）
足立敏男（兵庫県・10歳）
午房秀樹（兵庫県・12歳）
松ヶ谷享史（千葉県・12歳）
内田和成（広島県・14歳）
太田貴文（愛知県・6歳）
吉本年秀（奈良県・14歳）
佐藤祐輔（秋田県・12歳）
前田康則（高知県・11歳）
藤田雅司（新潟県・15歳）
高橋徹（岡山県・12歳）
吉岡彰彦（大阪府・11歳）
山本健一郎（長崎県・15歳）
川浪祐嗣（神奈川県・10歳）
大坂谷茂徳（福岡県・10歳）
堀内達司（和歌山県・13歳）
橋場寿美礼（北海道・9歳）
坂本弘樹（大阪府・13歳）
杉本伊織（静岡県・15歳）

バード・ウィーク

福島宏和（群馬県・9歳）
河西誠（愛知県・9歳）
平野充（愛知県・13歳）
久野浩伸（大阪府・9歳）
木元貞之（北海道・12歳）
古沢武夫（京都府・14歳）
大長弘幸（広島県・14歳）
溝田武志（東京都・12歳）
坪川哲也（大阪府・14歳）
神田由香（兵庫県・10歳）
原田辰夫（兵庫県・14歳）
涌井宝（山梨県・10歳）
河元孝正（長野県・9歳）
伊藤慎哲（福島県・11歳）
長辻美奈子（大阪府・13歳）
岡田健（兵庫県・14歳）
岡田泰和（京都府・11歳）
鈴木恵子（千葉県・17歳）
小室匠（山形県・10歳）
中村徹（埼玉県・10歳）
松本進（東京都・13歳）
たなべのりたか（千葉県・9歳）
前田一（兵庫県・12歳）
河田大輔（岡山県・9歳）
島洋平（福岡県・10歳）

Tシャツ／サッカー

高信佳夫（福島県・13歳）
森田朋史（福岡県・9歳）
藤原慎太郎（千葉県・12歳）
仁平将浩（東京都・11歳）
大西泰寛（神奈川県・8歳）
すぎうらなおみ（東京都・9歳）
松本操（愛知県・15歳）

Tシャツ／テニス

梶原元（東京都・9歳）
鈴木広行（埼玉県・13歳）
竹浦雅和（福岡県・11歳）
山本幸彦（神奈川県・14歳）
近藤重訓（青森県・14歳）
田口敦規（埼玉県・13歳）
山崎正博（福岡県・14歳）

Tシャツ／ベースボール

高橋友穂（神奈川県・10歳）
本川広優（秋田県・11歳）
楠元のり人（福岡県・12歳）
伊礼徳彦（奈良県・12歳）
稲葉知之（福岡県・8歳）
福嶋則行（愛知県・17歳）
荒川晃一（福井県・9歳）

Tシャツ／スーパーマリオⒶ

池田裕之（千葉県・10歳）
吉岡孝治（埼玉県・9歳）
飯田慎一（福岡県・10歳）
白石久美子（千葉県・7歳）
山口保彦（山梨県・11歳）
海野利明（大阪府・10歳）
やじまこうじ（愛知県・8歳）

Tシャツ／スーパーマリオⒷ

小林祐二（埼玉県・10歳）
高桑哲也（埼玉県・11歳）
三輪晃敬（愛知県・12歳）
村上明弘（埼玉県・12歳）
河村一郎（山口県・10歳）
柴田浩昭（兵庫県・10歳）
桑岡幸司（愛知県・13歳）

Tシャツ／マリオブラザーズⒸ

野中正博（埼玉県・13歳）
轟純一郎（埼玉県・9歳）
重田智之（神奈川県・9歳）
中村百合子（東京都・9歳）
橋本あつし（京都府・8歳）
土倉淳（東京都・10歳）
田島健太朗（福岡県・13歳）

Tシャツ／マリオブラザーズⒹ

柴原剛（兵庫県・11歳）
斉藤宏一（岩手県・11歳）
松下聡志（鳥取県・10歳）
若木としあき（埼玉県・9歳）
青木康成（岐阜県・9歳）
小林弘美（埼玉県・12歳）
山田英利（大阪府・10歳）

レコード

加藤政洋（埼玉県・11歳）
宿里直義（福岡県・15歳）
田代忠行（佐賀県・14歳）
斉藤清隆（京都府・15歳）
久保田博司（宮城県・14歳）
山東昭登（大阪府・8歳）
斉藤武（群馬県・13歳）
いしかわたかゆき（神奈川県・7歳）
平野祐子（岐阜県・6歳）
久保健一（大阪府・14歳）

ファミマガの本

徳間書店

売り切れ迫る!!すぐ本屋さんに行こう

完全攻略本

シリーズ第7弾

定価350円

完全マップで全ステージ
クリア法がわ・か・る

魔物の大群なぎ倒し
大魔王をやっつけろ!!
これさえあれは
魔界村もコワクない!!

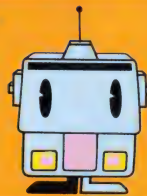
完全マップ
敵キャラ攻略法
ステージ選択法
大公開!!

ファミリーコンピュータMagazine
編集部・編著

超ウルトラ技 決定版 パート2

おもしろウル技
最新ウル技

250本

定価480円

ディスクカードだけじゃもの足りないキミへ……

スーパーマリオブラザーズ2が発売されて、ディスクカードもだんだん充実されてきたけど、今秋10月末ごろ、イマジニアという会社から「銀河伝承」というゲームの発売が予定されている。

このゲーム、シューティングとロールプレイアドベンチャーの要素の2つから成り立っているんだけど、単にそれだけじゃない。

ディスクカードと同じタイトルのSF冒険小説、カセットテープなどとセットになっていて、文字や音楽とゲームが立体的に楽しめるんだ。

もちろん、ディスクカードだけでも遊べるけど、ゲームを解くヒントが、この小説やテープに散りばめられているんだよ。

ディスクだけじゃ満足しきれない人には、うってつけ。

価格は予価で5000円。

↑タイトルは銀河伝承になったんだ

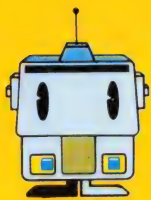
ラジオの感覚でゲームが楽しめるテープが登場!!

去る6月21日、CBS・ソニーからファミコン/ビデオゲームのサウンドマガジンが、カセットテープで3巻、同時発売された。

第1巻は「サウンド版必勝攻略法・影の伝説/ジャイロダイン」。タイトーの2つのゲームの攻略法が、ドラマ仕立てで楽しめる。

第2巻は「ファミコン名人ウルテク塾」。高橋名人をはじめ、ゲーム作家の遠藤雅伸さん、ドラゴンクエストの堀井雄二さんなどのインタビュー形式で構成されていて、ウル技や隠れキャラの話も聞くことができる。ゲーム疲れに最適のファミコン・ストレッチングもついているぞ。

そして第3巻は「ファミコン必勝攻略サウンド」。ゲームプレイを盛り上げるためのイメージBGMが、10曲も入っている。

価格は、各2000円。近くのレコード店へ急げ!

ファミマガJournal ジャーナル

マリオがおしゃれなディスコに

スーパーマリオブラザーズは、ファミコン界から飛び出して、いまや各方面で大活躍中。

そんななかにあって、テーマ音楽のほうも大ウケで、いろいろとレコードが出ているのは、みんなも知っているよね。

今号で紹介するのは、ディスコふうにアレンジされた12インチシングル盤「スーパーマリオブラザーズ／マリオ・シンドローム」。B面のリミックスバージョンのタイトな音は、最高にカッコよく仕上がっているぞ。（キングレコード／1300円）

ディスコのビートにあわせて指を動かせばハイスコアも!?

イベント

来たる夏休み、スーパーのジャスコで「スパイVSスパイ」のゲーム大会が繰り広げられる。

会場は全国7店舗。各地区抽選で128名まで参加OKだ。8月20日には、東京での決勝大会が待っているぞ。

参加希望者は、官製はがきに住所、氏名、年齢、TELを記入して7月19日（消印有効）までに以下へ。〈応募先＝〒107 東京都港区北青山3―12―7 カプリス青山1303 ジャスコ「スパイVSスパイ」全国大会事務局〉

キミの腕を試すチャンスだ

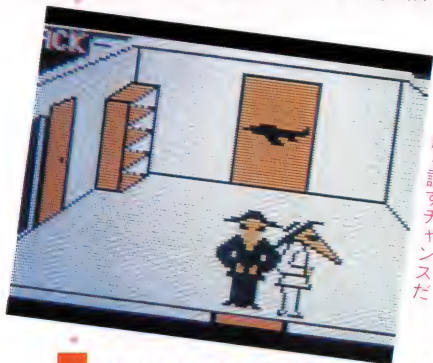
プレゼント

テレビに接続したファミコン本体やソフトの置き場に困っているキミに朗報だよ。

整理整頓にとても便利な新発売の「ファミコン・ランド」という名の収納台を本誌読者5名に、抽選でプレゼント。

上段には14～19型までのテレビ、下段にはファミコン本体や攻略本がシッカリ納まるよ。ソフト10本がしまえる、スーパーマリオの仕切り板つきの収納トレーもついているぞ。

抽選にもれた場合は、おもちゃ屋さんへ行けば求められるよ。5980円。〈応募先＝〒587 大阪府南河内郡美原町多治井188―1 エレコム株式会社開発課・プレゼント係〉

☆

とっても便利なスグレもの

ファミマガNo.9で紹介したアニメ映画「スーパーマリオブラザーズ ピーチ姫救出大作戦」のことを覚えているかな。

7月20日封切り予定なんだけど、いまこの映画の前売り券を買って、そこについている応募券を送ると、抽選でスーパーマリオ2のディスクが当たるぞ。

それともうひとつ。ファミマガ読者に特別に、この映画のバッジをプレゼント。先着20名限りだから急げ！〈応募先＝〒104 東京都中央区築地1―13―5 松竹会館内 松竹富士株式会社宣伝部・ファミコンマガジンバッジプレゼント係〉

☆

「チョップリフター」についている応募券を送ると抽選でTシャツが当たるぞ。締め切りは7月31日消印まで。くわしくは次号で。〈応募先＝東京都世田谷区玉川郵便局私書箱64号 ㈱ジャレコ・Tシャツプレゼント係〉

新製品

ホリ電機から、7月20日ごろに「レーザーコマンダー」という新方式のコントローラが発売されるぞ。

光学式スイッチ機能の採用で、力を入れなくても素直に応答。トリガースイッチA、Bにそれぞれ無段変速（最大1秒40発）連射と普通の1発撃ちの切り換え機能がついており、どんなソフトへも対応している。純正のコントローラにも接続可能だ。（3900円）

応答性はバツグンだ

イベント、新製品、商品プレゼント等のファミコンの関連情報がございましたら、お早めに情報や写真をお寄せください。

●あて先 〒105 東京都港区新橋4―10―1 徳間書店ファミコンマガジン編集部ファミマガジャーナル係

©ケムコ

番組内容

ファミマガ公認のテレビ番組「なんたってファミコン！」が、7月19日からいよいよスタートするぞ。ファミコン番組数あれど、二重丸つきでお勧めはこれだけ!!

さて、番組の内容だけど、まずは〝ファミコンクリニック〟。これは、ファミコンに関する疑問に答えたり、アイデアを募集するコーナーだ。

次は〝アドベンチャーランド〟。ドラマとファミマガでストーリーを楽しみながら、キーワードを探し当てるクイズつきのコーナーなんだ。詳しくは、下のストーリーの欄を読んでね。

そして〝ソフトメーカーインフォマーシャル〟。新作情報やウル技紹介などが満載されているよ。

忘れちゃならないのが〝ファミマガ・コーナー〟。次に発売されるファミマガのニュースをいち早くキミにお届けするからね。

この番組、30分間の枠で、毎月第3土曜（一部地域では異なります）に放映されるぞ。

ストーリー

これから紹介するのは、アドベンチャーランドの第1回目のストーリー。このドラマには、クイズのキーワードが隠されているぞ。

左ページのYes／NoクイズでもキーワードHの一部がわかる仕組みになっているけど、まずはこれを読んでからテレビを見てね。

☆

主人公の島村ユカは、小学5年生。ルックスも勉強のほうもまあまあ。

ある日ユカは、ペットの手のり文鳥・パスカルに関する不思議な夢を見る。

パスカルが語るには、「実は僕は外宇宙から地球を調査するために来た宇宙人で、事故にあって肉体はないが、精神はパスカルの体を借りて維持している。

早く仲間の母船に調査結果を報告しないと、地球消滅のため、手はじめにある場所が攻撃されて

♡放映局一覧♡

局名	第1回放送日	放映時間
テレビ朝日	7/19(土)	17：00〜17：30
北海道テレビ	7/19(土)	14：25〜14：55
東日本放送	7/26(土)	7：15〜7：45
名古屋テレビ	7/19(土)	14：30〜15：00
朝日放送	7/19(土)	6：25〜6：55
広島ホームテレビ	未定	17：00〜17：30
九州朝日放送	未定	17：00〜17：30

スタート

さあ、YesかNoか指定の番号へ進もう。第1問、ファミマガは徳間書店の発行である。Yes3へ／No1へ

3
ポートピア連続殺人事件で、平田は京都の池田屋旅館に泊まっていた。Yes2へ／No9へ

6
ファミマガNO8の14ページには、スパイVSスパイの特集が載っていた。Yes7へ／No14へ

9
エグゼドエグゼスのイモムシはレーザー砲10発で倒せる。Yes17へ／No6へ

13
魔界村で、同時に持てる武器の数は最高3つまでである。Yes13へ／No2へ

17
謎の村雨城で鷹丸のデータ表示の右はしは、現在のエリアを表している。Yes4へ／No11へ

あましお

じくろゆ

1
スーパーマリオディスク版のマイナス2面の地形はワールド7−3と同じ。Yes20へ／No1へ

4
アーガスの敵キャラ・ライアは、反転するとき一時動きが止まる。Yes10へ／No8へ

7
ゼルダの伝説のリンクがはじめに持てるバクダンの数は8個までだ。Yes16へ／NoAへ

10
マイティボンジャックのマイティパワー2はⒶボタン10回で効力が切れる。Yes18へ／NoBへ

14
スペランカーには岩や、空中を歩ける無敵技がある。YesCへ／No7へ

18
グーニーズでマイキーのパワーを回復する手段としてダイヤがある。Yes5へ／No13へ

さてれあ

こよみう

2
ポートピア連続殺人事件で、殺人現場からメモが見つかる。YesFへ／NoGへ

5
ファミマガ1月号の6ページには、ロットロットの記事が載っていた。Yes15へ／No7へ

8
ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境の妖炎魔境では、毛目玉は現れない。YesHへ／NoDへ

11
スパイVSスパイで、時限爆弾から逃れるには部屋を出る以外に手はない。Yes8へ／No16へ

15
スーパーマリオブラザーズ2には、裏ワールドは存在しない。Yes20へ／No12へ

19
グラディウスで、赤いカプセルを取れば敵キャラは全滅する。YesDへ／NoEへ

みかわか

どらやき

12
ゼルダの伝説で、赤のロウソクを手に入れるには商人に80ルピー払う。Yes2へ／No19へ

16
マイティボンジャックで赤の宝箱はマイティパワーを使わないと開かない。Yes11へ／No6へ

20
影の伝説で魔性の軍団に捕らえられた人質は雨姫である。Yes14へ／NoBへ

ばびんび

たまゆら

しまう……」

単なる夢と思っていたユカだったが、パスカルの巣から青いディスクカードが発見され、夢がウソでないことを悟る。

困ったユカは、彼女に好意を抱く級友の遠山金太と銭形平助に、ガールフレンドになるからということで協力をあおぐ。

一方、天体観測をしていた秋葉原博士は、さそり座の方角に異変を発見し、調査を開始する。

そんな折も折、調査中の博士のマシーンが強い反応を示した。そして、それはなんと、街ゆくユカたちの持つ青いディスクであった。

博士の研究所に招かれた3人はディスクを調べるが難航。ひょんなことから、ユカがデタラメなコントローラ操作をすると、なにやら画面に地図が現れたのだが……。

上のクイズのキーワードの中に正解が1つだけ隠されている。このキーワードと次号のキーワードの正解を合わせ、2文字を抜いて並べかえると、ドラマのストーリーで宇宙人が、第1の攻撃目標としている地点が導き出されるぞ。

まずは、キーワードをしっかりメモして、次号のクイズに挑戦しよう。

正解者には、いろいろな賞品を準備しているけど、詳しくは次のファミマガで。応募先も次回にお知らせします。

全国有名デパート26店5/26〜6/8の売上集計
こんだけディスクゲームがヒットしたこともスゴイけど、マリオ、マリオで大変なさわぎになっているネ。最近新作が発売された週に顔を出して、すぐに消えちゃう傾向にあるから、とってもさみしいのデス！

今回のピカいち

前回NO.1　NO.3

スーパーマリオブラザーズ

任天堂　ディスク 2500円　カセット 4900円

©Nintendo

トップを2代目にゆずって3位に落ち着きました

初登場　NO.2

ドラゴンクエスト

エニックス　5500円

©エニックス

ちょっと異色だけど遊びだしたらやみつきでい！

初登場　今回のピカいち

スーパーマリオブラザーズ2

任天堂　2500円

©Nintendo

初代マリオをド〜ンと引き離して、予想通りにいきなり1位だネ。売上の数を見たら、ベスト10始まって以来の記録的な売れゆきだったのデス。第2弾だけあってやたら難しいんだけど、63ページから紹介してるマップを見ながら遊んでみて

週間ベスト10

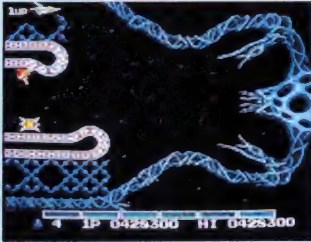
	5/26〜6/1	6/2〜6/8
1	ドラゴンクエスト	スーパーマリオブラザーズ2
2	スーパーマリオブラザーズ	ドラゴンクエスト
3	ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境	スーパーマリオブラザーズ
4	ゼルダの伝説	ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境
5	謎の村雨城	Bーウイング
6	グラディウス	謎の村雨城
7	影の伝説	ベースボール
8	グーニーズ	ゼルダの伝説
9	アトランチスの謎	テニス
10	忍者ハットリくん	ゴルフ

ドキドキ わくわく ゲームベスト

NO.7 前回NO.7

グラディウス

コナミ 4900円 カセット

ⓒコナミ

ちょっと伸び悩んでしまったみたいだね。ガンバッテくれ

NO.6 前回NO.4

謎の村雨城

任天堂 2600円 ディスク

ⓒNintendo

一見簡単そうに思えるゲームだけど、意外にややこしいぜ

NO.5 前回NO.3

ゼルダの伝説

任天堂 2600円 ディスク

ⓒNintendo

だいたい人気度が定着してきたみたいで、大変動がないぞ

NO.4 前回NO.2

ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境

バンダイ 4900円 カセット

ⓒ水木プロ／東映動画

いきおいあるんだけど、売れてるんだけどランクダウンね

ただいま 赤丸急上昇

スーパーチャイニーズ

ナムコ 3900円

2人同時プレイ可能なカンフーだよ

ⓒ有マイクロアカデミー／㈱ナムコ

東海道五十三次

サン電子 4900円

ユニークキャラの珍道中が笑えるよ

ⓒSUN SOFT

NO.10 初登場

ベースボール

任天堂 ディスク 2500円 カセット 4900円

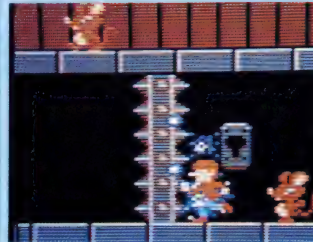
ⓒNintendo

ええ〜！なんて意外だけど、ロングセラーで売れてるゾ！

NO.9 前回NO.9

グーニーズ

コナミ 4900円 カセット

ⓒコナミ

およ？ 3号続けて9位から動かずじっとしているのだ！

NO.8 前回NO.6

影の伝説

タイトー 4900円 カセット

ⓒTAITO CORP.

敵にやられてヘタッと倒れる姿がアワレをさそってしまう

このベスト10は、全国有名デパート26店の売り上げ数を合計したものです。

超新作ゲーム先取り大作戦

夏休みが近づくたびに、新作ゲームの情報が増えていって、このコーナーはちきれそう。は〜やくコイコイ夏休み〜っと♡

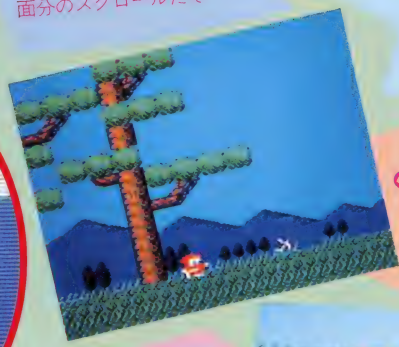
じゃじゃ丸くんの大冒険

じゃじゃ丸の、横スクロールアドベンチャーだ

8月中旬発売予定
ジャレコ
価格未定
カセット

⬆1ステージは、12画面分のスクロールだぞ

⬆茶色いブロックの中の、忍法アイテムを捜しだせ!!

⬆エイッ、エイッ!今日もはてしない旅はつづくのダ

⬆コラ、そんなところで休んでるバアイじゃないだろ

⬆またまた、こ〜んなじゃじゃ丸に会えるぞ

※画面は開発中のものです

前編でじゃじゃ丸が助けだしたのは、さくら姫の替え玉だった!! さあ大変、またまたじゃじゃ丸は冒険の旅に…。今度の敵はパワーアップした妖怪軍団やなまず大夫の四天王たち。じゃじゃ丸は手裏剣のほかに、忍法アイテムも使えるぞ!! さあ、今度こそ本物のさくら姫を助けだそう。

Ⓒジャレコ

C Nintendo／T.Hashishita

次号で特集

バレーボール

もうすぐ発売!! スポーツゲームの決定版!!

7月21日発売予定
任天堂
2500円 ディスク

バレーボールといえば、い・い。当初、ディスクとカセットの両方で発売が予定されていたけど、とりあえずはこの7月21日、ディスクで発売!! まや日本の国民的スポーツ。ど〜して、今までファミコンになかったのが不思議なくら

○"ソ〜レっ"とかけ声いさましくサーブに挑戦!!

○ルールはカンタン、とにかく打て……

○VSコンピュータ、VS 2P、どちらもOK!

○友達と2人で対戦、負けてなんかいられないモン

六三四の剣

人気マンガ"六三四の剣"がゲームになった!!

8月上旬発売予定
タイトー
4900円 カセット

剣道大好き少年"六三四"が、キミのコントロールで大あばれ!! 画面せましと大活躍だ。幼少時代を山の中ですごした超野生児の"六三四"をキミは操作できるカナ!?

○最初はちょっとコテしらべ、ラクショウラクショウでおしていけ!!

○面と胴を身につけて、イザっ勝負だ

○"とっちゃ、オラ負けねぇ、空から見守ってくんろ!!"

○きれいに決まった、六三四のメン! うん、この調子だ!!

○VSモードでは自分で順番を決めて対戦できる

C村上もとか 小学館 テレビ東京 エイケン／TAITO CORP.

次号で特集★

がんばれゴエモン! からくり道中

アッと驚く大容量!! ファミコン初の2メガ!

話題のシューティングゲーム"グラディウス"のコナミが、今度は内容を一新し、時代劇ムード満点のゲームを発売するゾ。天下の大ドロボウゴエモンが大活躍のこのゲームは、ファミコン史上初の2メガROMを採用。グラフィックといい、キャラといい、どれをとってもグンバツ!

7月下旬発売予定
コナミ
5300円 カセット

御用、御用って何の用? おいらアンタにゃ用はない

イョー! 大ドロボウのゴエモン様は日本一のいい男!!

ヒョ～イ、ヒョイっと、とびこしたらここは鬼ケ島??

盗った小判は貧しい長屋の人々にあげる私は正義の味方

武士も忍者も何するものぞ、ちゃんちゃん

ゴエモンのかご屋はホイサッサ～ってなもんや

おいらを囲ってどうするつもりだい!

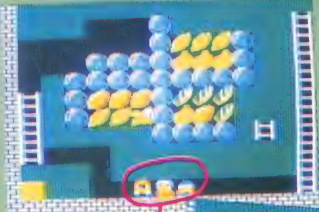
©コナミ

バナナ

フーズいっぱい、食べほうだいのパズルゲームだ

もぐらのモールとキーコが大活躍の土の中は、こんなにかわゆいパステルカラー。フーズを食べながら、ドアをめざして穴ほり穴ほり。秘密は皮のむけてるバナナにあるぞ。どんどん食べて先へ進もう!!

9月上旬発売予定
ビクター音産
4900円 カセット

キーコをみつけた!! あとはドアのところまで穴をほってけばクリアだぞ

さて、この面はどうやって解く!? ハシゴをウマく使ってGO!!

モールパパとキーコママから、ナビが生まれるよ!!

モールは無事にキーコのところまでいけるカナ

©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

次号で特集

ゴーストバスターズ

ゴースト禁止マークのタイトル画面、そして…

8月上旬発売予定
徳間書店
5200円
カセット

街のマップ面は完成したし、ロード面のポイントキャラも入ったし、お店で買いものもできるようになったし、タイトル画面もできた……!! でもな～んかイマイチなんだよナ、ふむ。

ということで、もうすこしのあいだは写真だけでガマンしてね。はぁ……。

タイトル画面だよ～ん。スタートボタンを押す日も近い

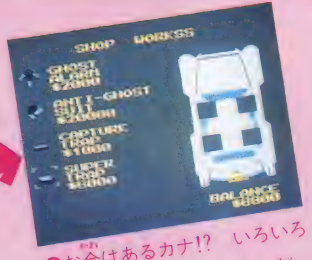
街のマップ面。赤くなったところにゴーストが発生だ

点滅しているうちに車を走らせ、ロード面に切りかえると…

オっと、ほかの車に接触すると罰金とられてポイントが減る

ゴーストを吸いこみながら走ることも大切なポイントだ!!

ビルのところにゴーストが! 吸いこんで退治しよう

ショップの画面は2つあるよ。切りかえてみれば、ホ～ラ

お金はあるカナ!? いろいろ買いものが楽しめちゃうんだ

©A Columbia Pictures Industries Inc.／Activision Inc.／TOKUMA SHOTEN

任天堂のディスクゲームぞくぞく!

任天堂から月1ペースでディスクゲームがでるぞ! まず7月21日は"バレーボール"が発売。くわしくは173ページを見てね。

8月6日には"メトロイド"。宇宙海賊に奪われた謎のカプセルをとりもどすことが目的のスペースアクションゲームだ(2600円)。

9月中旬には"エンジェランド(仮称)"。ギリシャ神話を参考にした冒険もので、主人公ピットが伝説の悪女メデューサに連れ去られた女神を救うため、戦いの旅にでるというストーリーだ(2600円)。

10月中旬は"リンクの冒険(仮称)"。あの"ゼルダ"の続編で、前編よりさらにパワーアップのリンクが大活躍だ(2600円)。

そして11月は"ゴルフ(仮称)"がでるぞ(2500円)。

ところで"マリオ2"のカセット版は中止になっちゃった。くわしいことは117ページを読んでね。

サン電子がディスクに参入。秋には1タイトル発売!!

任天堂以外のソフトメーカーからも、ディスクシステム用のゲーム情報がぞくぞく! 今回は、サン電子が参入するという情報だ。

第1弾は"デッドゾーン"というアドベンチャーゲーム。それも、ただの冒険ものではなく、キミがゲームの主人公となって、いろいろなコマンドを選択、入力し、目的を達成していくという、パソコンタイプのアドベンチャーゲームなんだ。

発売は9月～10月ごろ(価格未定)。くわしいゲームの内容、目的については、現在再度構想を練っている最中ということなので、待っててね。

また、サン電子では"デッドゾーン"と並行して"水戸黄門"というゲームを企画中。お得意、コミカル時代劇で、あの助さん、格さんも登場するんだって!! こちらはカセットのゲームで発売は年末を予定。

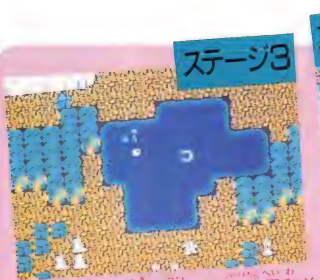
次号で特集★

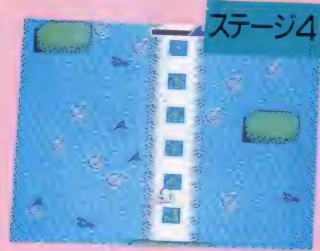
キングスナイト

主人公が4人もいるRPGなんてはじめて!!

8月29日発売予定
スクウェア
4900円

ステージ1～5の画面がそろったぞ。ステージ1～4には各1人ずつ勇者がいて、戦いの旅にでかけるんだ。各ステージをクリアすれば、そこはステージ5。暗雲につつまれた居城をめざせ!!

魔法を自在に操るカリバだぞ

夜の湖には月が映り、一見平和そうだが……。バルーサの武器は炎だ

4人の勇者がそろった！矢印の方向にススメススメ！

ステージ1～4のマップの長さは各10画面、5は16画面分なんだって

ステージ1の勇者レイジャックは4人のリーダー的存在だ

©スクウェア

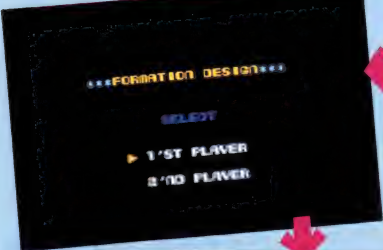
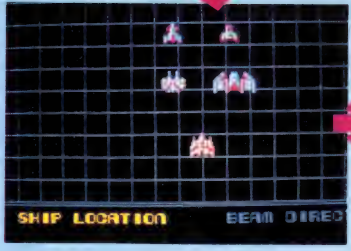
テラクレスタ

キミだけの分離形態をデザインできる機能つき

9月中旬発売予定
日本物産(ニチブツ)
価格未定　カセット

ファミコン版テラクレスタの最大の魅力は、5機フォーメーションで分離したときのパーツの位置、ビームの発射方向が自分でデザインできちゃうってコト。キミだけのオリジナルキャラの誕生だ。これはオモシロイぞ!!

まずはタイトル画面で"DESIGN"モードをセレクトし、スタートボタンを押す

さらに、1Pか2Pかをセレクト。2つ同時にはできないので注意！

移動させたいパーツを選び、移動。位置を決めてと

最後にビームの方向を決めて、スタートボタンを押せばデザイン完了

©Nichibutsu

子猫物語

ムツゴロウの映画がディスクゲームに!!

8月下旬発売予定
ポニー　価格未定

この7月12日より、東宝系で公開される、ムツゴロウこと畑正憲さん製作の映画"子猫物語"が、映画のイメージそのまんま、ディスクシステムで遊べちゃうよ!!

映画では、かわゆい子猫の"チャトラン"が、北国の大自然を舞台に大冒険!! ファミコン版でも、子猫の"チャトラン"が、たくさんの動物たちと出会い、戦い、友達になったりしながら成長していくんだ。ウマく操作して、大きく成長させてあげてね!!

サァ、犬さんとお友達になるには、どうすればいいのカナ!?

©子猫物語製作委員会

スカイキッド

次号で特集★

痛快！大空にかける2人の青春友情物語

8月下旬発売予定
ナムコ
3900円 カセット

前号のこのコーナーでも紹介した"スカイキッド"。次号の特集前に、ミッション1のマップを少しと、おもしろ変身キャラを紹介しちゃおう。ちなみに次号では、ミッション5までをカンペキ紹介。待っててね！

かわいい女の子が3人、手を振ってバロンとマックスを応援

ところが彼女たちを銃で撃つと……な～んと猫に変身！これぞホントのねこかぶり娘だね

ミッション1のマップ。この先には!?

Ⓒ㈱ナムコ

ASO

次号で特集★

8種のアーマーによるパワーアップを公開!!

8月中旬発売予定
SNK
4900円 カセット

ASOは、ポイントやオプションの集めかた次第で自由自在にパワーアップできるのが魅力。今回はアーマーによるパワーアップを大紹介!!

キャノン・アーマー。広角レーザーを発射！

ファイヤー・アーマー。破導波を発射できるぞ

オクト・アーマー。8方向にレーザー発射

シールド・アーマー。バリアーを張れるぞ！

サンダー・アーマー。イナズマ攻撃なのだ

ホーミング・アーマー。誘導ミサイル発射

ニュークリア・アーマー。広範囲の攻撃可

パラライザー・アーマー。敵を静止させる

ⒸSNK ELECTRONICS CORP.

北斗の拳

北斗神拳VS南斗聖拳。最後に笑うのはダレだ!!

8月下旬発売予定
東映動画
4900円 カセット

南斗聖拳の伝承者"シン"の手によって、"ユリア"との仲をひきさかれてしまった"ケンシロウ"。さてサザンクロスに潜入したケンの運命は!?

廃墟と化したサザンクロス。シンはどこに!?

憎きシンとのタイマン勝負。ユリアを返せ!!

"ひでぶっ"。あ～ららこんな顔になっちゃって!!

ザコに用はないゼイ。ジャマするヤツは倒す

Ⓒ武論尊／原哲夫／集英社／フジテレビ／東映動画／ショウエイシステム

ひとめでわかる!! 新作カレンダー

●カセット
■ディスク
★メーカー名
♥発売予定日
♣予価
◆掲載号掲載ページ

7月

●バベルの塔 ★ナムコ♥7月中旬♣3900円◆No.11 14ページ

18日(金)ファミリーコンピュータMagazine 1986 No.12発売日

■バレーボール ★任天堂♥7月21日♣2500円
●ソロモンの鍵 ★テクモ♥7月下旬♣4900円◆No.11 19ページ
●がんばれゴエモンからくり道中★コナミ♥7月下旬♣5300円
■涙の倉庫番スペシャル ★アスキー♥7月下旬♣2980円 ◆No.11 24ページ

8月

1日(金)ファミリーコンピュータMagazine 1986 No.13発売日

■メトロイド ★任天堂♥8月6日♣2600円
●キングスナイト ★スクウェア♥8月29日♣4900円
●ワルキューレの冒険～時の鍵伝説 ★ナムコ♥8月上旬♣3900円 ◆No.11 6ページ
●ゴーストバスターズ ★徳間書店♥8月上旬♣5200円
●スーパーピットフォール ★ポニー♥8月上旬♣5500円
●六三四の剣 ★タイトー♥8月上旬♣4900円
●ASO ★SNK♥8月中旬♣4900円
●じゃじゃ丸くんの大冒険 ★ジャレコ♥8月中旬♣未定
■子猫物語 ★ポニー♥8月下旬♣未定
●北斗の拳 ★東映動画♥8月下旬♣4900円
●スカイキッド ★ナムコ♥8月下旬♣3900円
●機動戦士Zガンダム HOT SCRUMBLE ★バンダイ♥8月下旬 ♣5500円
●コスモジェネシス ★アスキー♥8月♣4900円

9月～未定

●バナナ ★ビクター音産♥9月上旬♣4900円
■エンジェランド(仮称) ★任天堂♥9月中旬♣2600円
●テラクレスタ ★日本物産(ニチブツ)♥9月中旬♣未定
●レイラ ★デービーソフト♥9月♣未定
●キャッスルエクセレント ★アスキー♥9月♣4900円
●スーパースターフォース ★テクモ♥9月♣未定
■デッドゾーン ★サン電子♥9月～10月♣未定
●ドラゴンボール神龍の謎 ★バンダイ♥10月上旬♣5500円
■リンクの冒険(仮称) ★任天堂♥10月中旬♣2600円
●シャーロックホームズ(仮称) ★トウワチキ♥10月♣未定
●ラビリンス ★徳間書店♥10月♣未定
●クレイジークライマー ★日本物産(ニチブツ)♥10月～11月♣未定
●バルバルークの冒険 ★ビック東海♥11月下旬♣未定
■ゴルフ(仮称) ★任天堂♥11月♣2500円
●戦場の狼 ★カプコン♥未定♣未定
●アルゴスの戦士 ★テクモ♥未定♣未定
●ピットストップII ★ポニー♥未定♣未定
●ランボー ★パック・イン・ビデオ♥未定♣未定
●飛龍の拳 ★日本GAME♥未定♣未定
●スクランブル21 ★ビクター音産♥未定♣未定
●ザ・ブラックバス(仮称) ★ホット・ビイ♥未定♣未定
●水戸黄門 ★サン電子♥未定♣未定

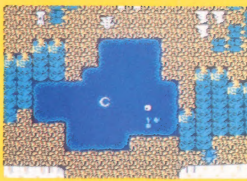
バベルの塔

ソロモンの鍵

がんばれゴエモンからくり道中

バレーボール

ASO

涙の倉庫番スペシャル

キングスナイト

ゴーストバスターズ

ワルキューレの冒険～時の鍵伝説

スーパーピットフォール

©(株)ナムコ・テクモ・コナミ・Nintendo・シンキングラビット／アスキー・スクウェア・A Columbia Pictures Industries Inc.
Activision Inc.／TOKUMA SHOTEN・ポニー・SNK ELECTRONICS CORP.

任天堂 ファミリー コンピュータ™専用本格派ジョイスティック

絶好調！

高速連射内蔵

★1秒間に約15発の連続発射ができ、しかもスピードの調整ができます。

スイッチA・B各独立速度調整機能付

連射切替スイッチ。

A・B別々にスピードが調整できます。

スタートスイッチ。

セレクトスイッチ。

A・Bボタンを逆にすることができます。

きみの最強のマシーン

FAMILY CHAMP™ TURBO

ファミリーチャンプ ターボ

タイプI（1人用）¥4,850　タイプII（2人目用）¥4,850

★発射スイッチは、本体のコントローラーのスイッチと同じフィーリングで作られています。

ファミリーチャンプ ターボ／ファミリーチャンプの特長。スティック部分は精巧に作られ、手をはなすとすみやかにセンターにもどり、操作性は大変楽です。ハードな操作に耐えられるよう丈夫な構造で、ゲームセンターの感覚で楽しめます。

★右手、左手、どちらでも使えます。

★A・Bスイッチの切かえで、逆にすることができます。

★タイプI（1人用）に、タイプII（2人目用）のジョイスティックの差込みコネクターがついています。タイプIIを使えばダブルスのゲームが楽しめます。（アダプターなどはいりません。）

ファミリーチャンプ FAMILY CHAMP™

タイプI（1人用）¥3,500

タイプII（2人目用）¥3,500

操縦桿でやっつけろ!!ファミリーキング

FAMILY KING™

●ハンドグリップのそうじゅうかんタイプ。

●ハンディタイプだからそうさはじゆうにできます。

★トップスイッチがワンタッチでかいてんします。

★トップスイッチとベーススイッチが切りかわります。

タイプI（1人用）¥3,980

タイプII（2人目用）¥3,800

対応しないソフト　《任天堂》ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀《ハドソン》ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー バンゲリングベイ《コナミ》けっきょく南極大冒険。（初期製品のみ）

●任天堂（株）の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

macro technica スピタル産業株式会社　（〒）101東京都千代田区外神田1-16-1 ☎（03）251-2918（代）

入手困難の場合は当社までご連絡下さい。

ファミコン通信 Magazine 1986 No.11 7月18日号
昭和61年7月18日発行 第2巻第11号(通巻16号)
発行人 栃窪宏男 編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231㈹
特別定価 360円

任天堂株式会社
本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113番(代表)
東京支店 〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL (03) 254-1781番(代表)
大阪支店 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL (06) 245-4155番(代表)
名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL (052)571-2506番(代表)
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地 TEL (011)621-0513番(代表)
岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL (0862)52-1821番(代表)

雑誌 27713—7／18 © by Tokumasyoten 1986 印刷・凸版印刷／大日本印刷 Printed in Japan